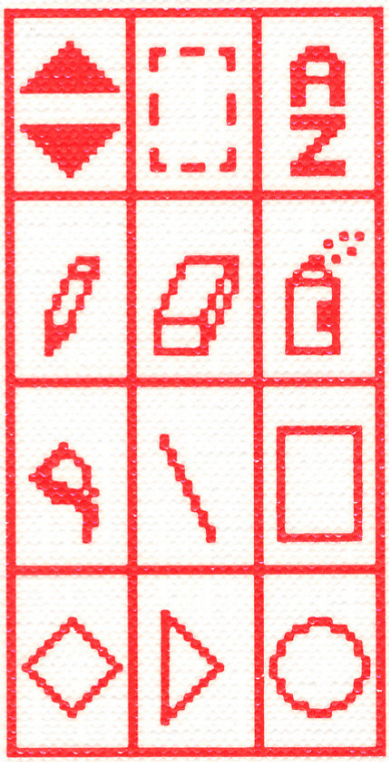
Profi Painter

Die professionelle
Grafikverarbeitung
für

C64



EIN DATA BECKER PROGRAMM

Copyright (C) 1986 *DATA BECKER* GmbH
Merowinger Str. 30
4000 Düsseldorf

B

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Handbuches und des zugehörigen Software-Paketes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der *DATA BECKER GmbH* reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

WICHTIGE INFORMATION

Programm läßt sich nicht laden

Diese Diskette wurde auf einer der modernsten Kopierstationen der Welt unter Verwendung hochwertigen Diskettenmaterials erstellt. Umfangreiche Kontrollen schließen nicht ladbare Disketten damit nahezu aus. Trotzdem kann es vorkommen, daß sich dieses Programm nicht laden läßt. Die Ursache dürfte dann in der Regel darin zu suchen sein, daß der Schreib-/Lesekopf Ihres Laufwerkes dejustiert (verstellt) ist. Bei derartigen Problemen wenden Sie sich bitte zunächst an Ihren Fachhändler.

Kopierschutz

Niedrige Programmpreise trotz hoher Entwicklungskosten sind nur durch große Stückzahlen möglich. Dieses Programm ist deshalb zur Vermeidung unberechtigter Weitergabe gegen Kopieren geschützt. Kopierversuche können Ihr Programm zerstören. Wir weisen außerdem darauf hin, daß wir die Verbreitung von Raubkopien unnachsichtig juristisch verfolgen.

Ersatz defekter Disketten

Sollte aus irgendeinem Grund Ihre Diskette beschädigt oder zerstört werden, so senden Sie bitte Ihre Originaldiskette mit einem Verrechnungsscheck über DM 20,- an uns zurück. Sie erhalten dann postwendend Ersatz.

Sicherheitskopie

Pro Originaldiskette bieten wir den Erwerb einer Sicherheitskopie zu einem Festbetrag an. Einen entsprechenden Anforderungsschein finden Sie am Ende des Handbuches.

Das Handbuch

Trotz guter Bedienerführung ist zum richtigen Verständnis und zur fehlerlosen Bedienung ein sorgfältiges Lesen des Handbuches

zum Programm und auch die Kenntnis aller Grundfunktionen des verwendeten Computers unbedingt notwendig.

Wir weisen in diesem Zusammenhang darauf hin, daß wir Ihnen **keine** telefonische Hilfestellung leisten können. Hierfür gibt es mehrere Gründe:

a) Die meisten Autoren sind freie Mitarbeiter, d.h. sie sind nicht in unserem Hause und können somit auch Ihre Fragen nicht sofort beantworten.
b) Die von Ihnen benutzte Hardware- und Software-Konfiguration kann von uns nie sofort reproduziert werden, so daß wir unsere Antworten am Telefon meist auf Vermutungen stützen müßten.
c) Wir möchten Ihnen gerne fundiert helfen und dazu brauchen wir Zeit und Konzentration, um uns mit Ihrem speziellen Problem auseinandersetzen zu können.

Wir möchten Sie noch einmal um Verständnis bitten, aber die Verzögerung, die sich daraus ergibt, daß Sie sich schriftlich an uns wenden müssen, zahlt sich sicherlich nicht nur für Ihre Telefonrechnung, sondern auch in der Qualität der Antwort aus.

Programmfehler

Es gibt **kein** Programm, das vollkommen fehlerfrei arbeitet. Davon können und möchten auch wir uns nicht freisprechen.

Aus diesem Grund weisen wir darauf hin, daß wir nicht für ein 100% fehlerfreies Arbeiten des Programmes auf Ihrer Anlage garantieren können. Die Gründe hierfür liegen vor allem in den zahlreichen verschiedenen Hardware-Konfigurationen, die von uns in den Tests nie erfaßt werden können. Erst nach Kenntnis von Problemen mit einer bestimmten Konfiguration können wir hier Tests vornehmen und durch entsprechende Programmänderungen dafür Sorge tragen, daß das Programm auch auf dieser Konfiguration problemlos läuft. Durchgehende Programmfehler, die unabhängig von unterschiedlichen Konfigurationen auftreten, stellen wir selbstverständlich sofort ab.

Inhaltsverzeichnis

Einführung	WYSIWYG (What You See Is What You Get)	1
Kapitel 1:	Pull Down, Icon, Window	5
Kapitel 2	Pinsel, Kleckse, Muster	13
Kapitel 3:	Die Ordnung der Dinge	19
Kapitel 4:	Von A bis Z	25
Kapitel 5:	Feiner Strich unter der Lupe	29
Kapitel 6:	Korrigieren, Schneiden, Kleben	33
Kapitel 7:	Vielfalt im Detail	39
Kapitel 8:	Entwerfen und Archivieren	45
Kapitel 9:	Noch ein Wunsch?	51
Anhang	Einladen und Starten von ProfiPainter	58
	Installation des Druckers	59
	Funktion der Sondertasten	62

Einführung:

WYSIWYG

(What You See Is What You Get)

Grafikorientierte Benutzeroberflächen mit Windows, Pull-Down-Menüs und Maus als Eingabegerät sind inzwischen Stand der Dinge, an der kein ernstzunehmender Anbieter mehr vorbeigehen kann. Seit vor ca. 2 Jahren Apple mit dem Macintosh diese Art von Benutzeroberfäche einem breiten Markt zugänglich machte, existiert inzwischen eine Vielzahl von ähnlichen Systemen wie GEM von Digital Research, WINDOWS von Microsoft, INTUITION für den Amiga. Entwickelt wurde diese Idee der Software-Umgebung in den siebziger Jahren im Xerox PARC.

Hardware-Voraussetzungen sind 16- oder 32 Bit-Computer mit ca. 1 Mbyte RAM, einem Bitmap-Grafikaufbau und speziellen Grafikchips und dazu schnelle Laufwerke.

Inzwischen hat diese Entwicklung auch vor 8-Bit-Computern nicht haltgemacht. Commodore ließ für den 64er in neuem Gewande von einem amerikanischen Softwarehaus GEOS entwikkeln, ein System, das den zuvor beschriebenen ähneln soll. Problematisch wird das Ganze nur dann, wenn man bedenkt, daß der C-64, nachdem GEOS geladen wurde, noch ca. 16 Kbyte RAM frei hat, und daß bei Benutzung der Applikationen Geo-Paint oder Geo-Write ein ständiger, langwieriger Datenaustausch zwischen Rechner und Floppy stattfindet. Wer den Oldie VC-1541 etwas näher kennt, wird sicherlich nicht von einem schnellen Präzisionsgerät schwärmen.

Bei der Konzeption von ProfiPainter wurde folgende Überlegung angestellt:

Der größte Nachteil des C-64 ist der langsame Datenaustausch zur VC-1541. Folgerichtig sollte darauf geachtet werden, daß ProfiPainter nach dem Einladen vollständig im Hauptspeicher des 64ers Platz findet. Die Programmdiskette wird danach durch die Datendiskette ersetzt. Auch bei Verwendung nur eines Laufwerks, der Standardkonfiguration, ist kein weiterer Diskettentausch mehr notwendig.

ProfiPainter ist eine Grafikverarbeitung, die im Bedienungskomfort an die zuvor beschriebenen Systeme angelehnt ist. Bei

der Erstellung wurden besonders ausgefeilte Algorithmen verwendet, um die nicht besonders günstigen Hardware-Voraussetzungen weitestgehend auszugleichen. Es werden Ausführungszeiten erreicht, die ein angenehmes Arbeiten in jedem Punkte ermöglichen.

Warum gibt es keine Maus am Commodore 64?

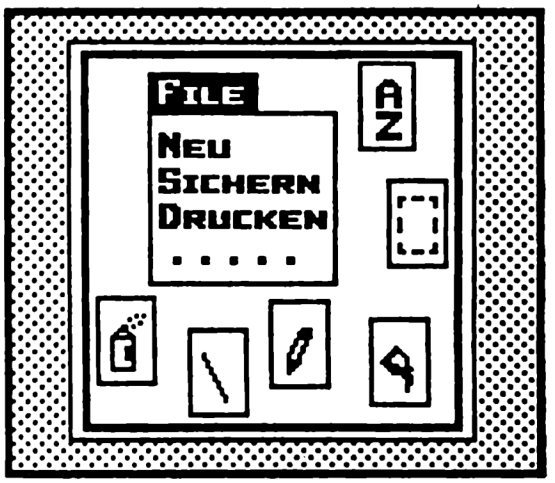
Der Joystick-Port läßt das leider nicht zu. Da die Tastatur- und die Mausabfrage die gleichen Portleitungen beeinflussen, ist eine Maussteuerung nur beim gleichzeitigem Verzicht auf die Tastatur möglich. Die angebotenen Mäuse sind deshalb auch nur "verkleidete Joysticks". Das Standardeingabegerät für ProfiPainter bleibt der Joystick. Durch einen speziellen Steuerungs-Algorithmus sind schnelle Bewegungen und präzises Positionieren möglich.

Bevor Sie weiter in die Materie der folgenden Kapitel einsteigen, sollten Sie sich zuerst im Anhang über die Installation des Systems informieren.

Olaf Siegel im Juni 1986

Kapitel 1:

Pull Down, Icon, Window



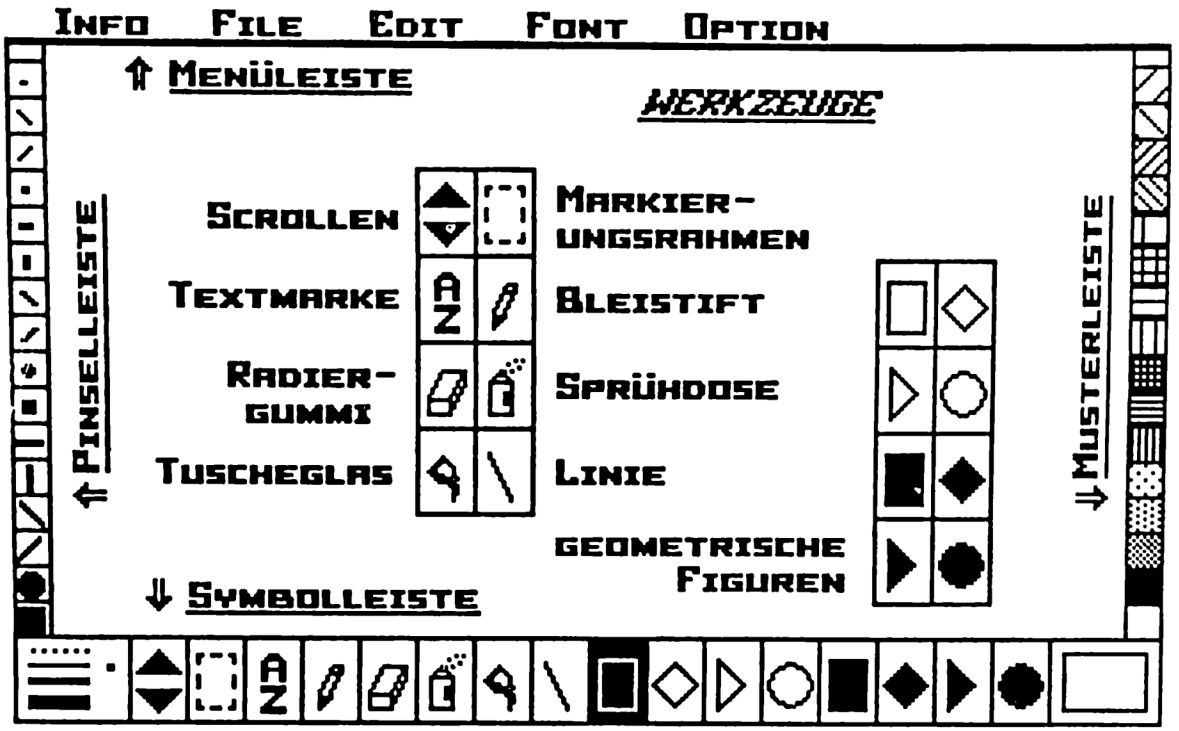


Bild 1: Profi Painter Einführung

Wenn Sie die Installationshinweise beachtet haben und der Joystick an Port 2 angeschlossen ist, steht der Arbeit mit **Profi-Painter** nichts mehr im Wege.
Sie sehen das Einschaltbild, das auch gleichzeitig eine allgemeine Einführung ist (Bild 1).

Es wird Ihnen sicherlich die besondere Bildschirmaufteilung auffallen. Die eigentliche Bearbeitungsfläche ist das innere Rechteck, das von vier Leisten begrenzt wird:

oben: die Menüleiste
unten: die Symbolleiste
links: die Pinselleiste
rechts: die Musterleiste

Um das Einschaltbild zu löschen, genügt ein Tastendruck an Ihrem Joystick.

Wenn Sie den Cursor über das innere Rechteck hinaus in eine der Leisten bewegen, ändert sich automatisch die aktuelle Cursorform in den *Pfeil*. Es wird damit signalisiert, daß auf Kommandoebene eine beliebige Funktion ausgeführt werden kann. Aktiviert wird die Kommandofunktion aber erst, wenn Sie die Taste an Ihrem Joystick betätigen.

Verschieben Sie nun den Cursor in die Menüleiste. Halten Sie die Joystick-Taste gedrückt, und bewegen Sie den Cursor von links nach rechts oder von rechts nach links. Sie werden feststellen, daß jeweils eins der Begriffwörter:

Info File Edit Font Option

invertiert wird und eine Art Rollo über die Bildvorlage gezogen wird, dase nach kurzer Zeit wieder verschwindet.

Sie sehen ein *Pull-Down-Menü*:

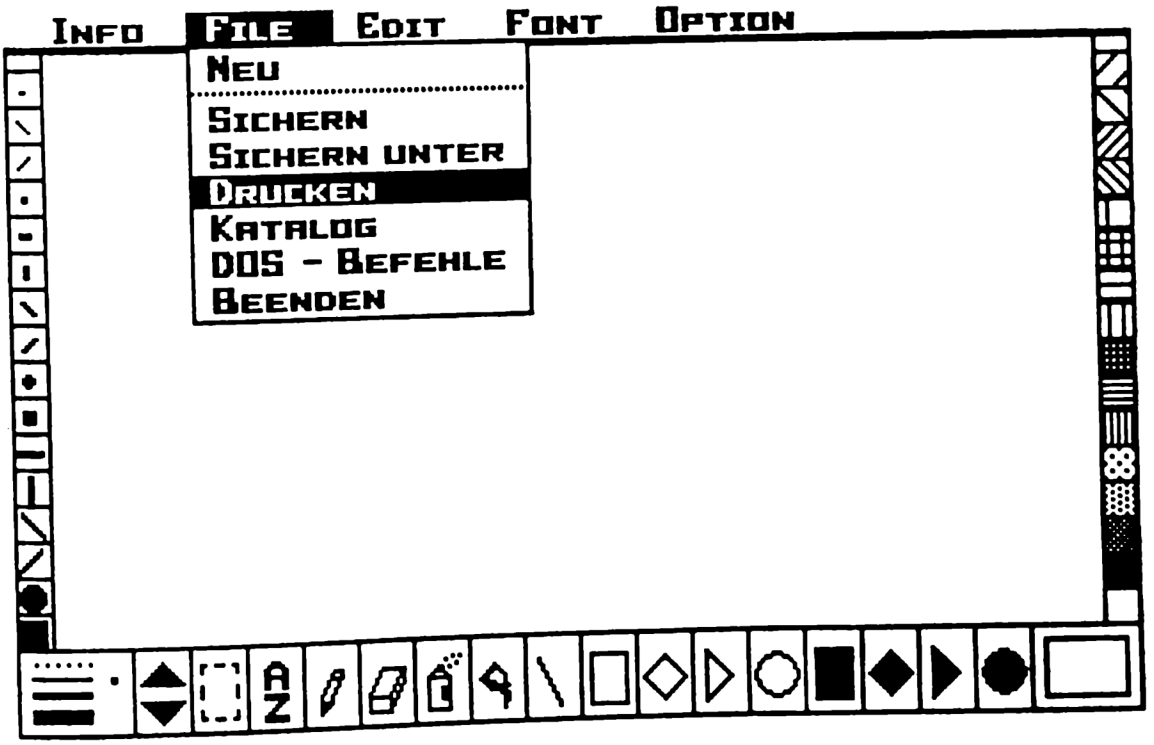


Bild 2: Auswahl einer Menüfunktion

Halten Sie die Taste gedrückt und bewegen Sie den Cursor von oben nach unten und umgekehrt. Sie werden feststellen, daß ein Funktionsname, der zur Ausführung freigegeben ist, innerhalb eines Rollos jeweils invers unterlegt wird. Ausgeführt wird diese Funktion beim Loslassen der Joystick-Taste (Bild 2).

Um die Funktionsweise einmal an einem Beispiel zu überprüfen, wählen sie das Pull-Down-Menü **Font** an.

Invertieren Sie die Funktion *kursiv*. Lassen Sie nun den Joystick-Knopf los und aktivieren Sie das gleiche Menü ein weiteres Mal. Sie werden festellen, daß ein Häkchen, das als Funktionszeiger zuvor hinter dem Wort "Standard" sich befand, verschoben ist und jetzt hinter "Kursiv" steht. Die Bedeutung der Funktion *kursiv* können Sie in Kapitel 5 "Von A bis Z" nachlesen.

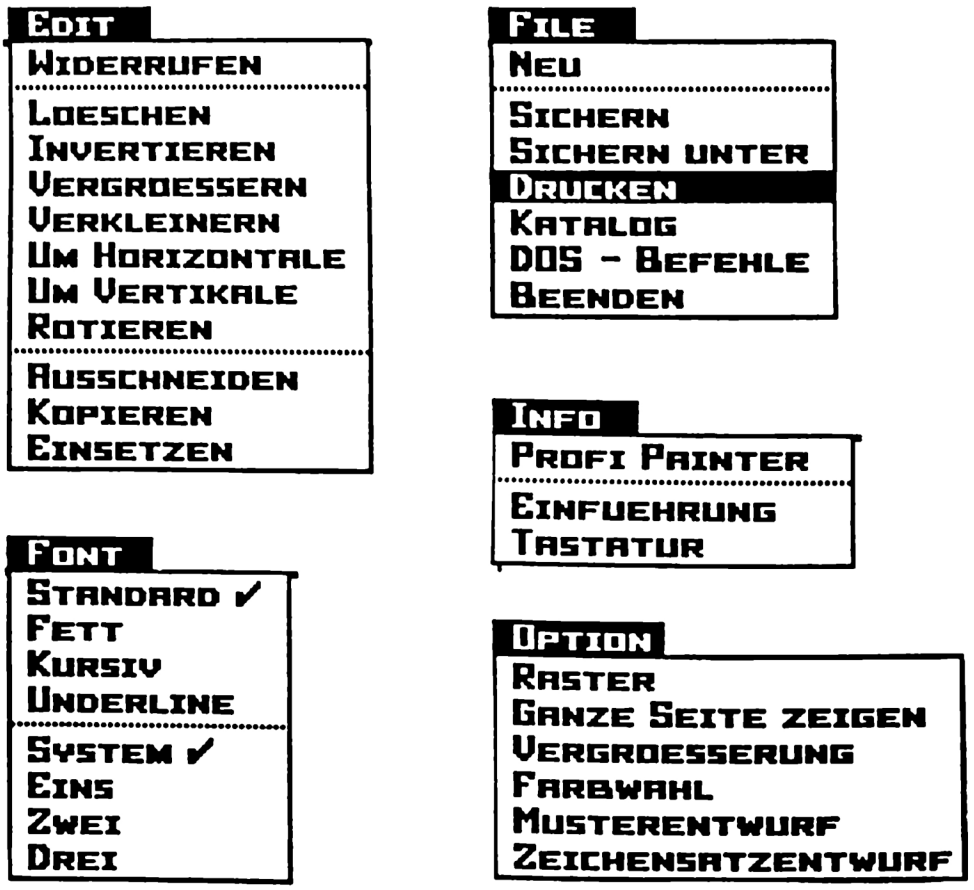


Bild 3: Übersicht über alle Pull-Down-Menüs

Wählen Sie nun im Menü **Info** den Unterpunkt *Profi Painter.*

Sie werden feststellen, daß ein Teil der Bildfläche überlagert wird, ein Window (Fenster) mit einem speziellen Rahmen wird geöffnet. Ganz unten in diesem Window befindet sich ein rechteckiger Kasten, eine sogenannte Antwortbox, in der das Wort *Ok* steht (Bild 4).

Verschieben Sie den pfeilförmigen Cursor in diesen Kasten und betätigen Sie die Joystick-Taste.

Das Fenster wird geschlossen und die Bildvorlage erscheint genauso wie vor dem Öffnen des Fensters.

Bild 4: Informationsfenster

Zur Verdeutlichung des Begriffes Antwortbox wählen Sie die Funktion *Neu* im Menü **File** (Bild 5). Sie können in diesem Window auf die Frage "Möchten Sie eine bestehende Vorlage verwenden?" mit *Ja* oder *Nein* antworten. Oder, falls Sie das Fenster ohne Anwort wieder verlassen wollen, einfach *Abbruch* anklicken. In diesem Beispiel sollten Sie aber mit *Nein* anworten, was nichts anderes bedeutet, als daß die gesamte Bildvorlage

gelöscht wird. Sie haben wieder die "leere Leinwand" vor sich wie unmittelbar nach dem Start von **ProfiPainter**. Diese Funktion können Sie nicht widerrufen, sie sollte also in jedem Falle mit Bedacht ausgeführt werden.

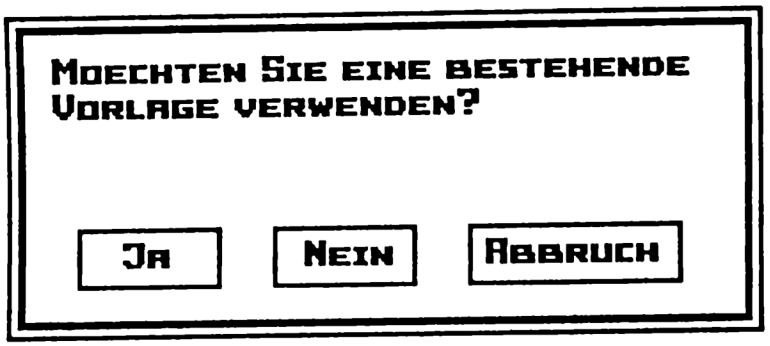


Bild 5: Window mit Antwortboxen

Nachdem nun einiges über Pull-Down-Menüs und Windows erzählt ist, sollten Sie Ihren Blick auf die Symbolleiste am unteren Rand des Bildschirms richten. In dieser Leiste befinden sich 16 unterschiedliche *Icons*, auch Pictogramme genannt. Damit sind Bildsymbole gemeint, die ein grafisches Werkzeug darstellen.
In Bild 6 werden die Symbole und die dazugehörigen Cursorformen gezeigt.

Über die Bedeutung und Benutzung dieser Icons im folgenden mehr...

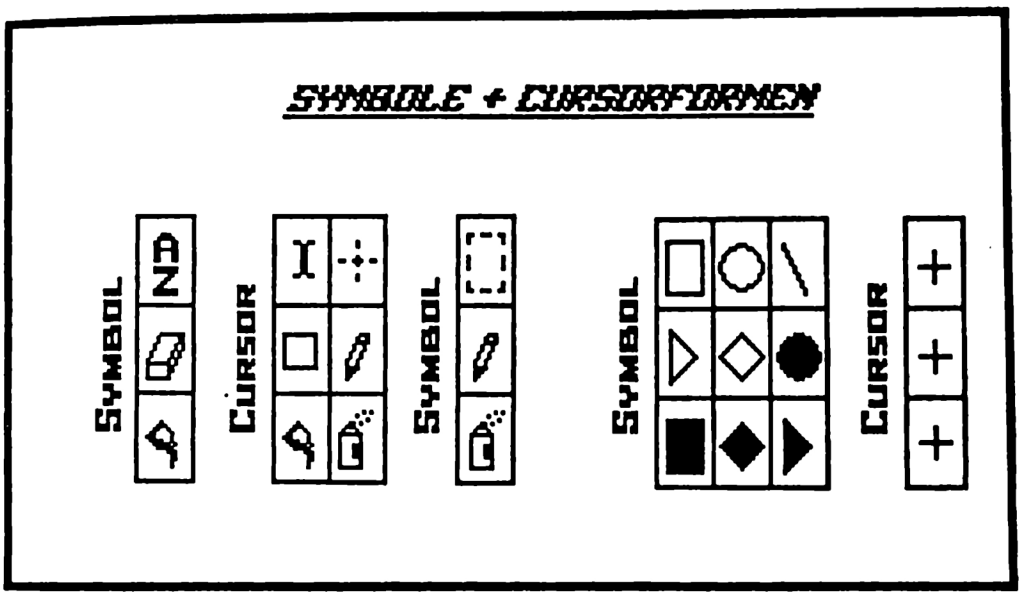


Bild 6: Symbole und Cursorformen

Kapitel 2:

Pinsel, Kleckse, Muster

Ein Maler, der vor einer leeren Leinwand steht, hat zumeist auch typisches Werkzeug in seiner Nähe: Bleistift, Radiergummi, Pinsel in allen Größen, jede Menge Farbtuben und verschiedene Sprühdosen. Ihnen, als elektronischem Leinwandkünstler, stehen ebenfalls jede Menge Werkzeuge zur Verfügung.

Am rechten Bildschirmrand befindet sich eine Palette, die 16 Muster und Schraffuren enthält.

> Bewegen Sie den Cursor innerhalb der Musterleiste auf und ab, wobei Sie die Joystick-Taste gedrückt halten. Im Auswahlfenster unten rechts sehen Sie jeweils das aktuelle Muster, das sie ausgewählt haben.

Sie können aber auch auf eine zweite Palette umschalten, die ebenfalls 16 Muster enthält. Diese zweite Palette kann von Ihnen frei gestaltet werden. Ein Hilfsmittel dazu, der Mustereditor, wird Ihnen im Kapitel 9 "Noch ein Wunsch" vorgestellt. Sie schalten um, indem Sie auf der Tastatur den Umschalter (SHIFT) gedrückt halten und gleichzeitig die Joystick-Taste betätigen. Wiederholen Sie den gleichen Vorgang ein zweites Mal, so erhalten Sie wieder die erste Musterpalette.

Das wichtigste Hilfsmittel zum Malen ist der *Pinsel*. Aus der Pinselleiste auf der linken Seite können Sie einen der 16 Pinsel entnehmen.

> Bewegen Sie den Cursor in die Pinselleiste. Zeigen Sie auf die gewünschte Pinselform und drücken Sie die Joystick-Taste. Wenn Sie den Cursor wieder in das Bearbeitungsfeld verschieben (Taste dabei loslassen), erscheint als aktueller Cursor die gewählte Pinselform, mit der Sie jetzt malen können.

Ein anderes schönes Werkzeug zum Malen ist die *Sprühdose*, die Sie in der Symbolleiste finden. Im Unterschied zum Pinsel wird bei Verwendung der Sprühdose das ausgewählte Muster erst durch wiederholtes "Auftragen" nach und nach sichtbar.

Bewegen Sie den Cursor in die Symbolleiste und betätigen Sie die Joystick-Taste. Das jeweils aktivierte Werkzeug wird invers dargestellt. Aktiveren Sie nun das sechste Werkzeug von links, die *Sprühdose.*

Sollte die Geschwindigkeit, mit der die *Sprühdose* oder der *Pinsel* bewegt wird, für eine feine Zeichnung zu schnell sein, kann über Betätigen des Umschalters (SHIFT) auf halbe Geschwindigkeit umgeschaltet werden. Bei nochmaligem Betätigen wird wieder auf die vorherige Geschwindigkeit zurückgeschaltet.

Bild 1 zeigt Ihnen die unterschiedliche Verwendung von *Pinsel* und *Sprühdose* in Verbindung mit verschiedenen Mustern:

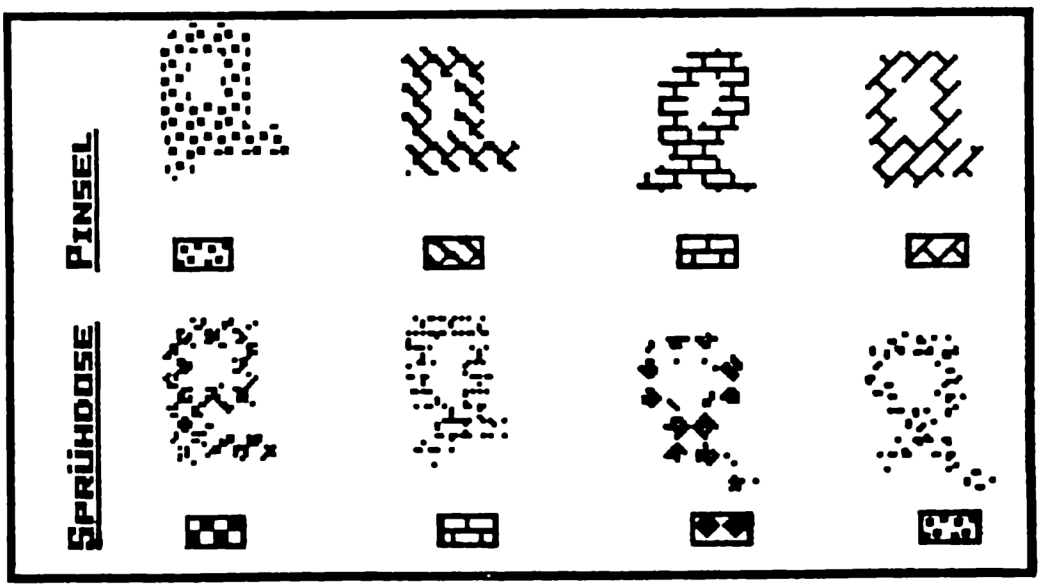


Bild 1: Die unterschiedliche Verwendung von Pinsel und Sprühdose

Sollten Sie jetzt Muster und Formen kräftig durcheinander gemischt haben, suchen Sie sicherlich nach einer Möglichkeit, die elektronische "Leinwand" wieder zu löschen.

Wählen Sie im Menü **Edit** den Unterpunkt *Löschen* aus.
Die gesamte Bearbeitungsfläche ist wieder leer.

An dieser Stelle sei auch eine weitere wichtige Funktion erwähnt, das *Widerrufen*, das die jeweils letzte Operation ungeschehen macht. Auch das *Widerrufen* kann im allgemeinen widerrufen werden.

Wählen Sie dazu im Menü **Edit** den Unterpunkt *Widerrufen* aus.
Sie sehen jetzt die Bildvorlage, bevor Sie die Funktion *Löschen* ausgeführt haben. Wählen Sie erneut *Widerrufen* aus, haben Sie wieder die leere "Leinwand" vor sich.

Ein weiteres zur Freihandzeichnung geeignetes Werkzeug ist der *Bleistift*. Sie zeichnen oder löschen damit einzelne Punkte oder feine Linien. Dabei ist der Zeichenmodus (Punkt setzen/Punkt löschen) davon abhängig, ob der Anfangspunkt gelöscht (in der Hintergrundfarbe) oder gesetzt (in der Zeichenfarbe) ist. Zeichnen Sie eine beliebige Kontur, nachdem Sie zuvor in der Werkzeugleiste das entsprechende Symbol invertiert haben.

Setzen Sie den Anfangspunkt, indem Sie den Joystick-Knopf drücken. Halten Sie die Taste gedrückt und zeichnen Sie eine beliebige Umrandung. Achten Sie darauf, daß die Kontur keine Unterbrechungen aufweist.
Lassen Sie die Taste los.

Klicken Sie jetzt in der Symbolleiste das siebte Symbol von links an, das *Tuscheglas*.
Bewegen sie den Tuscheglas-Cursor in die geschlossene Umrandung. Der präzise Zeigepunkt ist der unterste Tuschetropfen.
Aktivieren Sie die Füllfunktion, indem Sie die Joystick-Taste betätigen. Die Fläche wird jetzt vollständig mit dem Muster aus dem Musterfenster in der unteren rechten Ecke ausgefüllt (Bild 2).

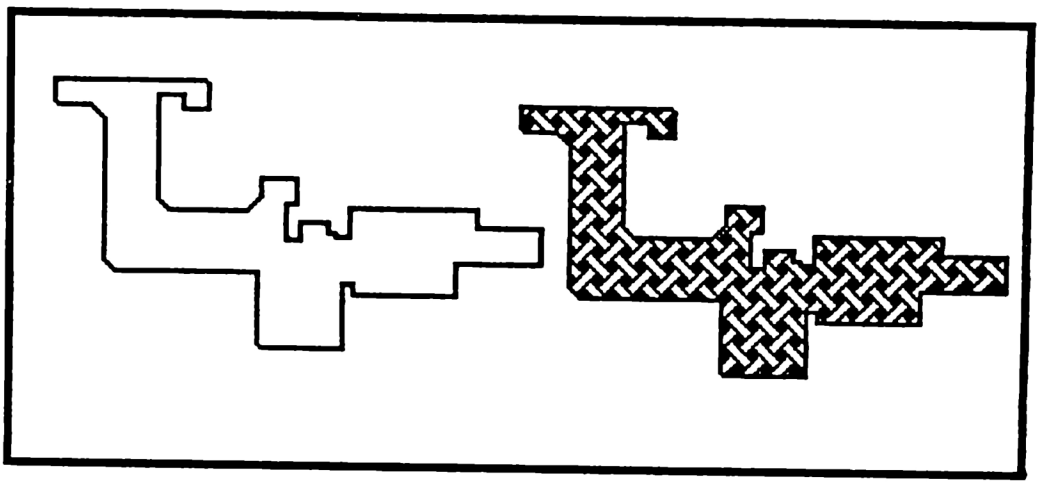


Bild 2: Ausfüllen einer beliebigen Kontur

Als ein etwas groberes Korrekturwerkzeug bietet Ihnen **Profi-Painter** den *Radiergummi*, den Sie in der Symbolleiste neben dem *Bleistift* finden. Bei jedem Aktivieren des *Radiergummis* durch Tastendruck, wird eine Fläche von 8 * 8 Punkten gelöscht.

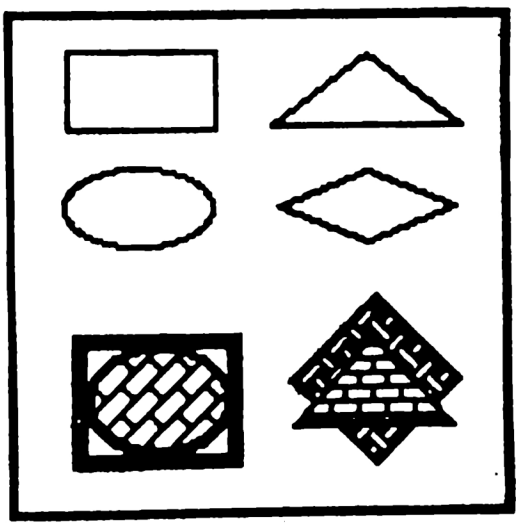
Sie kennen jetzt schon die einfachsten Hilfsmittel für Freihandzeichnungen, und Ihren künstlerischen Gestaltungsversuchen steht nichts mehr im Wege.

Die Leinwand, die Ihnen dafür zur Verfügung steht, ist etwa doppelt so groß wie der jeweils sichtbare Ausschnitt. Um die andere Teile zu erreichen, können Sie Ihre "Leinwand" nach oben oder unten *scrollen* (rollen).

> Bewegen Sie den Cursor in das äußerste linke Feld innerhalb der Symbolleiste. Halten Sie den Joystick-Knopf gedrückt und bewegen Sie den Joystick-Hebel nach oben oder unten. Die Bildvorlage wird verschoben.

Sie können aber auch direkt zwischen den beiden Bildschirmseiten hin-und herschalten. Halten Sie dazu den Umschalter (SHIFT) auf der Tastatur gedrückt und betätigen Sie dazu die Taste an Ihrem Joystick. Wenn Sie den gleichen Vorgang noch einmal wiederholen, schalten Sie wieder zurück.

Kapitel 3:
Die Ordnung der Dinge



Wie sinnvoll die zuvor vorgestellten Werkzeuge auch für Freihandzeichnungen sein mögen, so ist es schwer vorstellbar, technische Zeichnungen ohne solch nützliche Hilfsmittel wie Lineal, Rechteck, Zirkel zu realisieren. **ProfiPainter** bietet Ihnen geometrische Werkzeuge in Hülle und Fülle:

Linie, Rechteck, Quadrat, Dreieck, Raute, Ellipse und *Kreis*

Bild 1 zeigt Ihnen die Benutzung des Liniensymbols.

Startpunkt wählen
Joystick-Taste drücken
Linie ziehen, dabei Taste gedrückt halten
Taste loslassen, wenn Zielpunkt erreicht

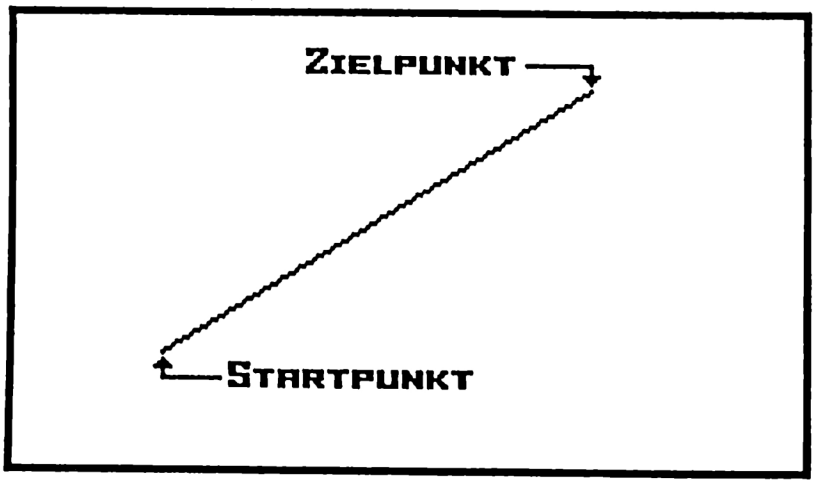


Bild 1: Hinweise für das Zeichnen von Linienzügen

Das Konstruieren der weiteren Formen Rechteck, Ellipse, Raute und Dreieck verläuft analog (Bild 2-5).

An dieser Stelle sei ein Hinweis auf eine Hilfsfunktion gestattet, die das Erstellen von geometrischen Formen sinnvoll unterstützt:

das *Raster* im Menü **Option**. Dabei wird auf eine Positionierungsart umgeschaltet, die nur das Ansteuern von Koordinatenkreuzpunkten, die jeweils 8 Punktbreiten voneinander entfernt sind, erlaubt. In der Horizontalen können dabei 70 Punkte und

in der Vertikalen 40 Punkte angesteuert werden. Das Zeichnen von Quadraten oder Kreisen wird damit sehr erleichtert. Beachten Sie jedoch, daß die geometrisch korrekte Konstruktion von Quadraten oder Kreisen durch die Bildverzerrung Ihres Monitors oder durch das ungenaue Positionieren Ihres Druckers nicht in jedem Falle klar zu erkennen ist. Näheres zur Funktion *Raster* in Kapitel 9 "Noch ein Wunsch?".

In der Symbolleiste sehen Sie neben den "leeren" Kontursymbolen auch "ausgefüllte" Symbole. Verwenden Sie die ausgefüllten geometrischen Konturen, wird die Umrandung gezeichnet und die innere Fläche mit dem jeweils aktivierten Muster ausgefüllt.

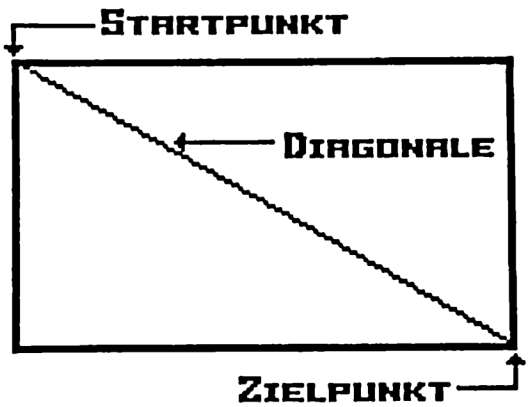


Bild 2: Konstruieren eines Rechtecks

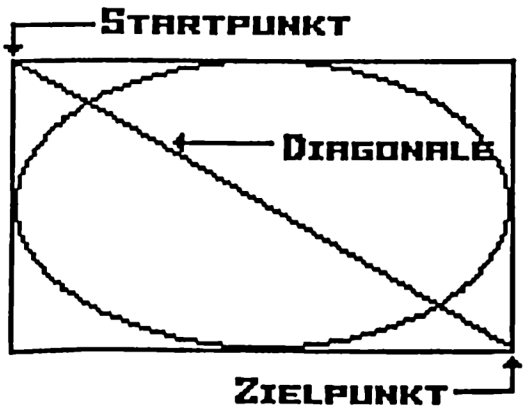


Bild 3: Konstruieren einer Ellipse

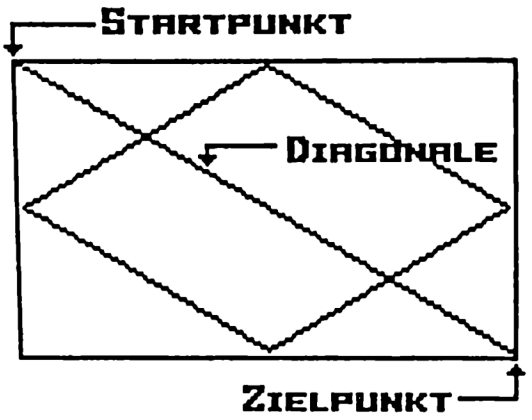


Bild 4: Konstruieren einer Raute

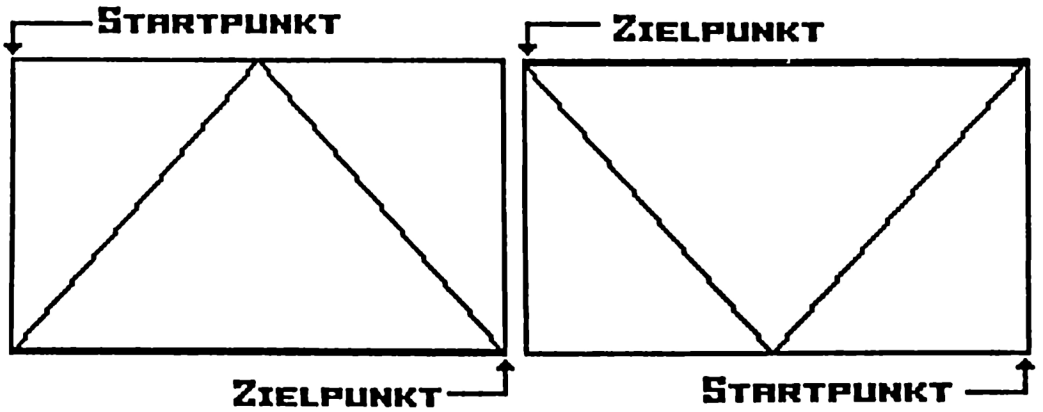


Bild 5: Konstruieren von Dreiecken

Die Strichstärke oder Dicke, mit der die Konturen gezeichnet werden, kann in der *Strichstärke*-Box in der unteren linken Bildschirmecke verändert werden. Die jeweils aktive Strichstärke wird durch einen Markierungspunkt angezeigt.

Verschieben Sie dazu den Cursor nach links unten in die *Strichstärke*-Box. Bewegen Sie den Joystick-Hebel nach oben oder unten und halten Sie dabei die Joystick-Taste gedrückt. Der Markierungspunkt ändert seine Position.

Beachten Sie, daß die oberste unterbrochene Linie nur eine Wirkung in Verbindung mit einem ausgefüllten Kontursymbol zeigt. Dann wird nämlich die innere Fläche ohne Umrandung ausgefüllt. Ansonsten zeigt sich der gleiche Effekt, als hätten Sie die normale Strichstärke ausgewählt.

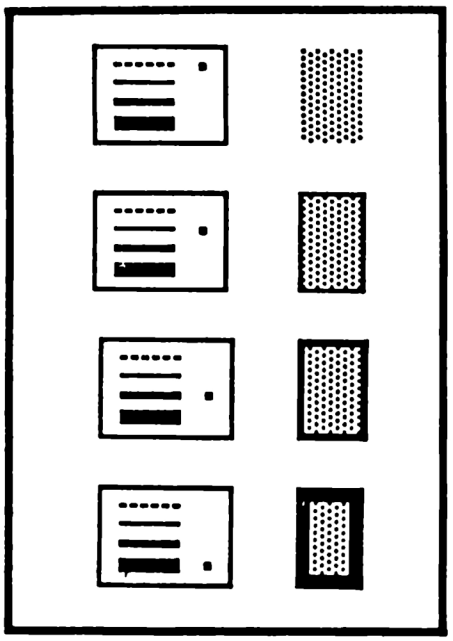


Bild 6: Auswirkung unterschiedlicher Strichstärken

Die Konturen können nun nicht nur einheitlich in durchgehenden Linien gezeichnet werden, sondern können auch die Struktur des aktuellen Musters übernehmen. Um diesen Effekt zu erreichen, sollten Sie die Wahltaste (C=) gedrückt halten, bevor Sie die Konstruktion einer geometrischen Form durch Drücken der Joystick-Taste beginnen (Bild 7).

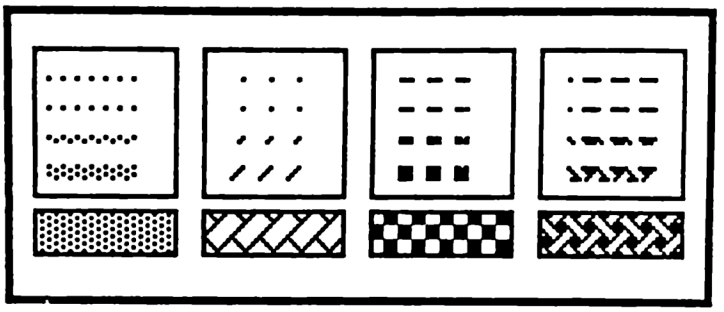


Bild 7: Auswirkungen von Mustern auf Linienstrukturen

Sie kennen jetzt schon alle Werkzeuge, mit denen Konstruktions-und Entwurfszeichnungen leicht verwirklicht werden können. Bild 8 zeigt Ihnen ein konkretes Ergebnis - einen architektonischen Grundrißentwurf - der ausschließlich mit den beschriebenen geometrischen Werkzeugen realisiert wurde.

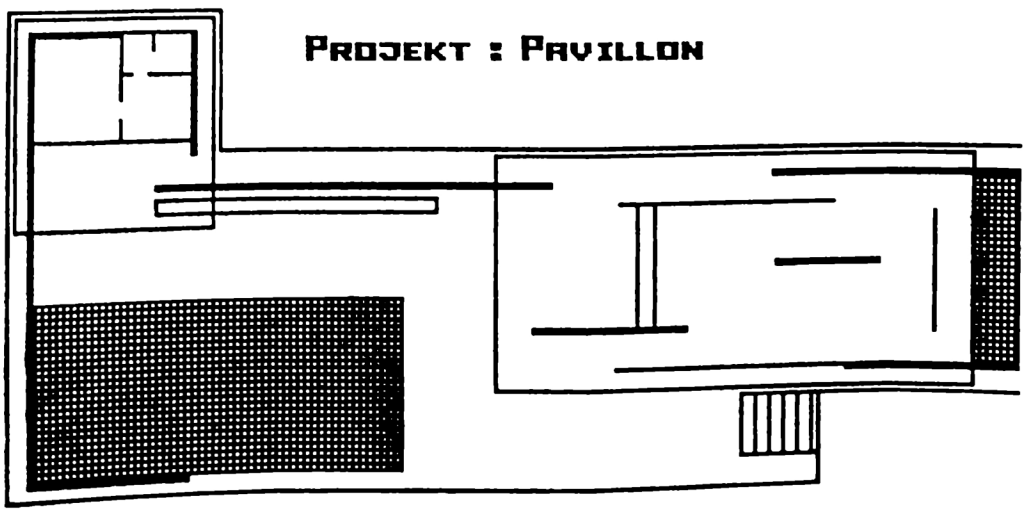


Bild 8: Grundrißentwurf eines Pavillons

Kapitel 4:
Von A bis Z

PROFI PAINTER

PROFI PAINTER

PROFI PAINTER

PROFI *PAINTER*

PROFI PAINTER

PROFI **PAINTER**

PROFI PAINTER

In einer Grafikverarbeitung darf ein Texteditor natürlich nicht fehlen. Text ist aber hierbei nur eine Sonderform von Grafik.

ProfiPainter stellt Ihnen vier verschiedene Zeichensätze zur Verfügung, die parallel zu benutzen sind und vier unterschiedliche Schriftarten, nämlich Standard, *Kursiv*, **Fett** und Unterstrichen, die auch kombiniert werden können. Alle Zeichen werden in Proportionalschrift dargestellt, wie sie von Fotosatzmaschinen bekannt ist. Ein "I" ist also schmaler als ein "M".

Wählen Sie das *Textmarke*-Symbol aus.
Positionieren Sie den I-förmigen Cursor an der gewünschten Stelle. Drücken Sie die Taste am Joystick. Die *Textmarke* verschwindet und die *Eingabemarke* erscheint.
Geben sie nun über die Tastatur den gewünschten Text ein.
Sie beenden die Texteingabe, indem Sie erneut die Joystick-Taste betätigen. Die *Textmarke* erscheint wieder und kann neu positioniert werden.

Zur Textgestaltung stehen Ihnen zwei Sondertasten zur Verfügung, die Sie sicherlich von Schreibmaschinen kennen:

die Wagenrücklauftaste (RETURN)
die Korrekturtaste (DEL)

Bei Betätigen der RETURN-Taste wird ein Zeilenschaltung vorgenommen und der Cursor an den linken "Anschlag" bewegt.

Bei Betätigen der DEL-Taste wird jeweils das links von der Einfügemarke stehende Zeichen gelöscht.

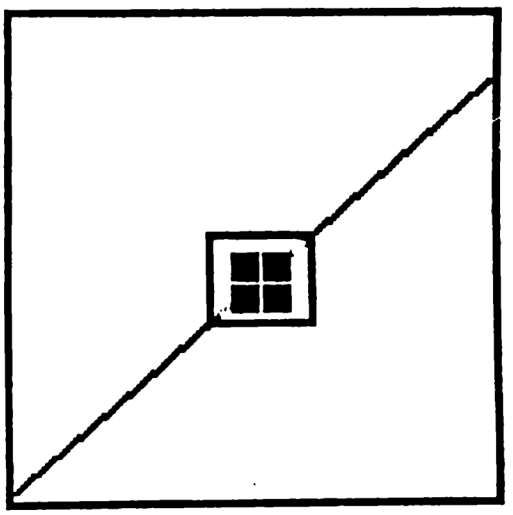
Soweit zur Benutzung des Texteditors.

Wenn Sie das Menü **Font** aufschlagen, wird Ihnen die gesamte Vielfalt der Schriftarten gezeigt.

Bei Standardeinstellung sind zwei Häkchen zu erkennen, nämlich hinter *Standard* und *System*. Das heißt nichts anderes, als daß momentan die Standard- oder Normalschrift aktivert ist und die Zeichen aus dem Systemzeichensatz entnommen sind.
Mit *Eins*, *Zwei*, *Drei* werden die frei editierbaren Zeichensätze bezeichnet. Näheres dazu in Kapitel 9.

Kapitel 5:

Feiner Strich unter der Lupe



Wenn Sie mit den bisher vorgestellten Hilfsmitteln schon eigene Grafiken erstellt haben sollten, dann hat sich der Wunsch nach Feinkorrekturen innerhalb der Bildvorlage mit einiger Sicherheit schon geregt.

ProfiPainter kennt einen Vergrößerungs- bzw. Zoom-Modus, in dem jedes einzelne Pixel (Einzelpunkt) innerhalb der Bearbeitungsfläche gesetzt oder gelöscht werden kann.

Erreichen können Sie diesen Zoom-Modus auf zweierlei Wegen:

Zeigen Sie mit dem *Bleistift* auf die zu korrigierende Stelle und betätigen Sie die Umschalttaste (SHIFT) .

Wählen Sie im Menü **Option** den Unterpunkt *Vergrößerung* an.

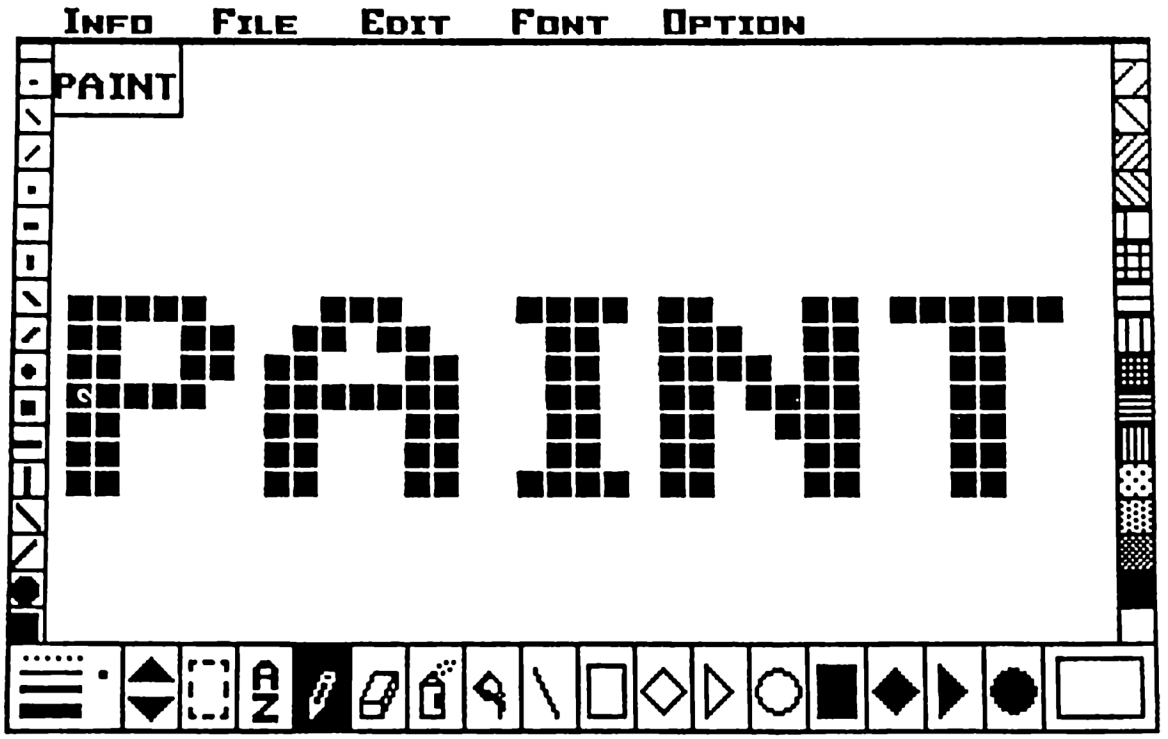


Bild 1: Ausschnittsvergrößerung im Vergrößerungsmodus

Betrachten Sie in Bild 1 das Sichtfenster in der oberen linken Ecke. Sie sehen dort den Ausschnitt in Originalgröße. Jede Änderung, die Sie mit dem Bleistift vornehmen, wird augenblicklich in diesem Sichtfenster angezeigt. Sie erhalten somit einen Eindruck, wie Änderungen sich in der Bildvorlage auswirken.

Um den Bildauschnitt innerhalb des Dokumentes zu verschieben, gibt es einen Verschiebemodus.

Drücken Sie die Umschalttaste (SHIFT). Der *Bleistift*-Cursor wird zu einem *Vierfachpfeil*, der auf die vier Richtungen verweist, in die Sie den Ausschnitt verschieben können.
Betätigen Sie ein weiteres Mal den Umschalter, erscheint wieder der *Bleistift*. Sie können weitere Korrekturen vornehmen.

Sie verlassen den Vergrößerungsmodus, indem Sie den *Bleistift*-Cursor in das Ausschnittfenster in der oberen linken Ecke bewegen und die Taste am Joystick drücken.

Wenn Sie in den Zoommodus über den Punkt *Vergrößerung* im Menü **Option** gelangen, ist für die Wahl des Ausschnitts die letzte Cursorposition innerhalb der Dokumentvorlage (Bild 2) maßgebend.

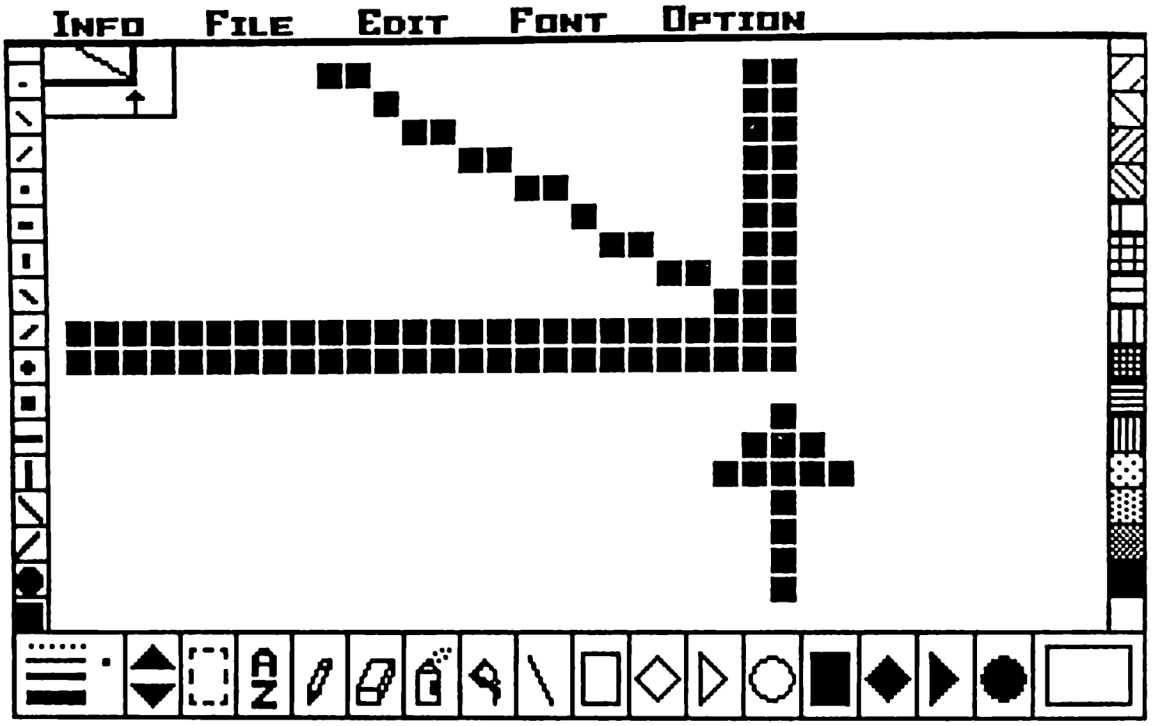
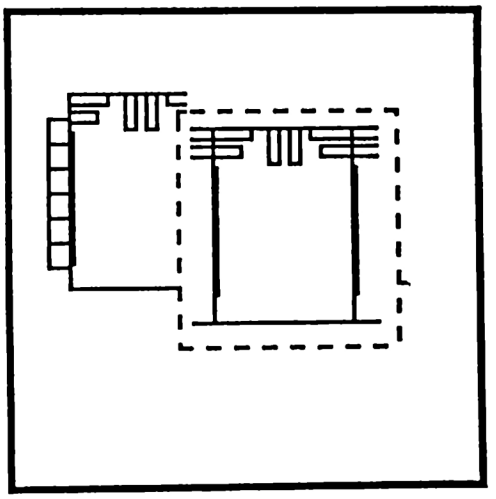


Bild 2: Auswahl des Zoom-Modus über Menüpunkt Vergrößerung

Kapitel 6:

Korrigieren, Schneiden, Kleben



An die Erstellungsphase schließt sich im allgemeinen eine Korrekturphase an. Neben den einfachsten Korrekturmitteln wie *Bleistift* und *Radiergummi* bietet **ProfiPainter** die Möglichkeit, beliebig große, rechteckige Bereiche zu markieren, die auf vielfältige Art und Weise weiterbearbeitet werden können.
Im folgenden wollen wir Ihnen zeigen, wie markierte Bereiche verschoben und kopiert werden.

Wählen Sie dazu in der Symbolleiste das *Markierungsrahmen*-Symbol aus und markieren Sie einen Bereich innerhalb der Bildvorlage. Bewegen Sie nun den Cursor in diese markierte Fläche (Bild 1).

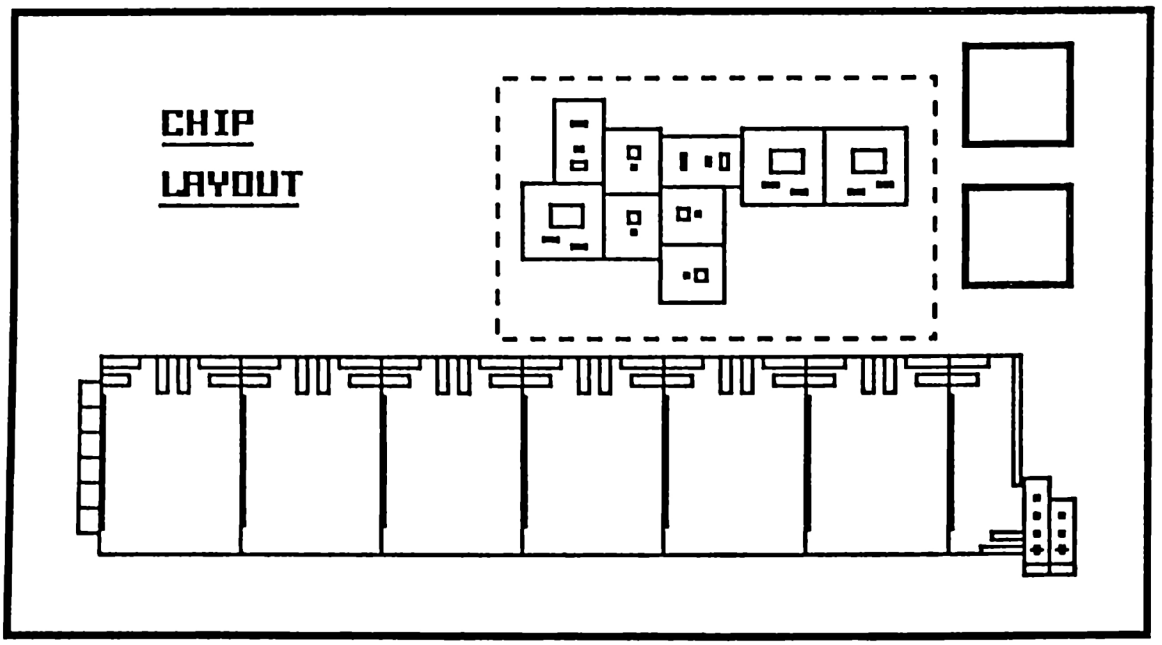


Bild 1: Markieren eines Bereiches

Der Cursor nimmt die Form eines Pfeiles an. Es wird damit signalisiert, daß auf eine Stelle gezeigt wird, die eine Verschiebeoperation möglich macht.

Drücken Sie die Joystick-Taste und verschieben Sie den Bereich, indem Sie die Taste gedrückt halten. An der gewünschten Position lassen Sie die Taste einfach los (Bild 2).

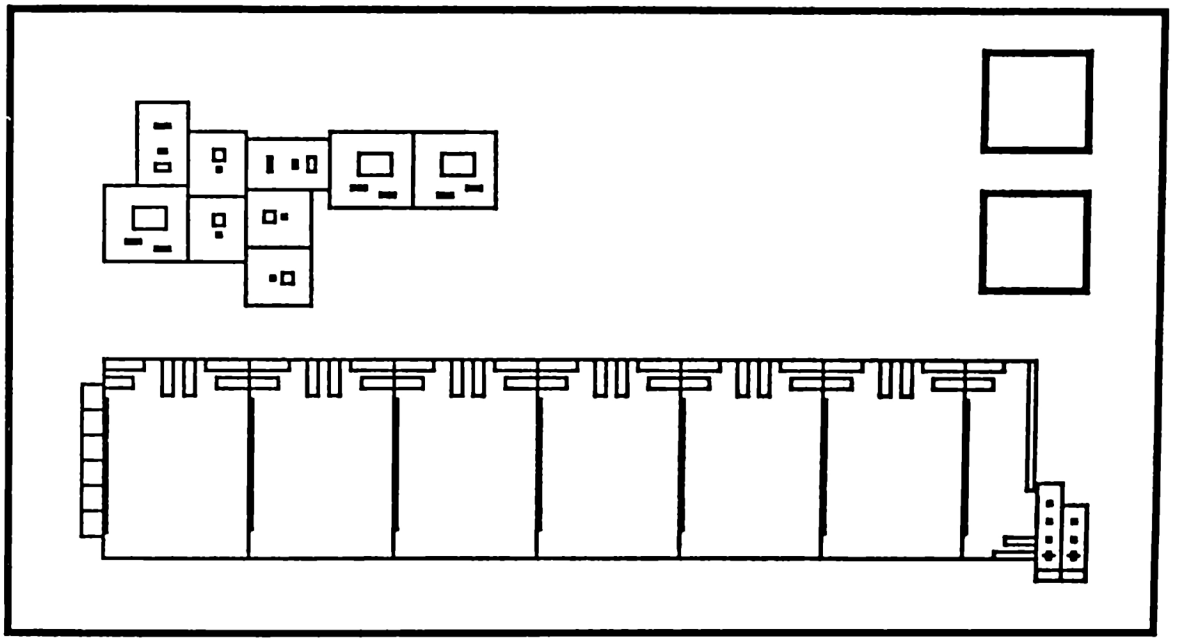


Bild 2: Verschieben des markierten Bereichs

Zu Beginn einer Verschiebeoperation haben Sie zwei Möglichkeiten der Einflußnahme:

Der markierte Originalausschnitt soll erhalten bleiben. Das *Verschieben* wird zum *Kopieren.*

> Betätigen Sie hierzu den Umschalter (SHIFT), bevor Sie durch Drücken der Joystick-Taste den Verschiebevorgang beginnen (Bild 3).

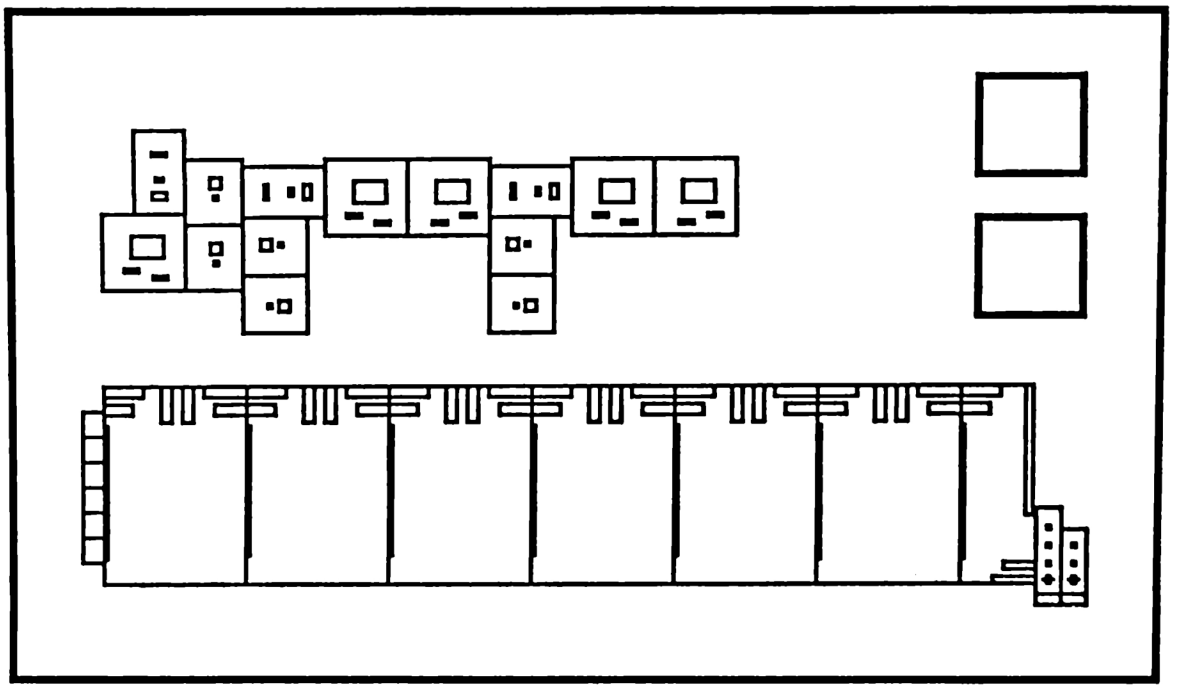


Bild 3: Kopieren eines Bereichs bei Betätigen des Umschalters

Sie wollen nur die gesetzten Punkte innerhalb eines Bereiches verschieben, d.h. wenn Sie einen Bereich markieren, in dem sich ein Rechteck befindet, verschieben Sie nur die Randlinien, nicht aber den Inhalt des Rechteckes.

Betätigen Sie hierzu die Wahltaste (C=), bevor Sie durch Drücken der Joystick-Taste den Verschiebevorgang beginnen (Bild 4).

Natürlich können Sie auch beide Tasten (SHIFT und C=) gleichzeitig drücken, was zu einer Kombination der beiden Funktionen führt.

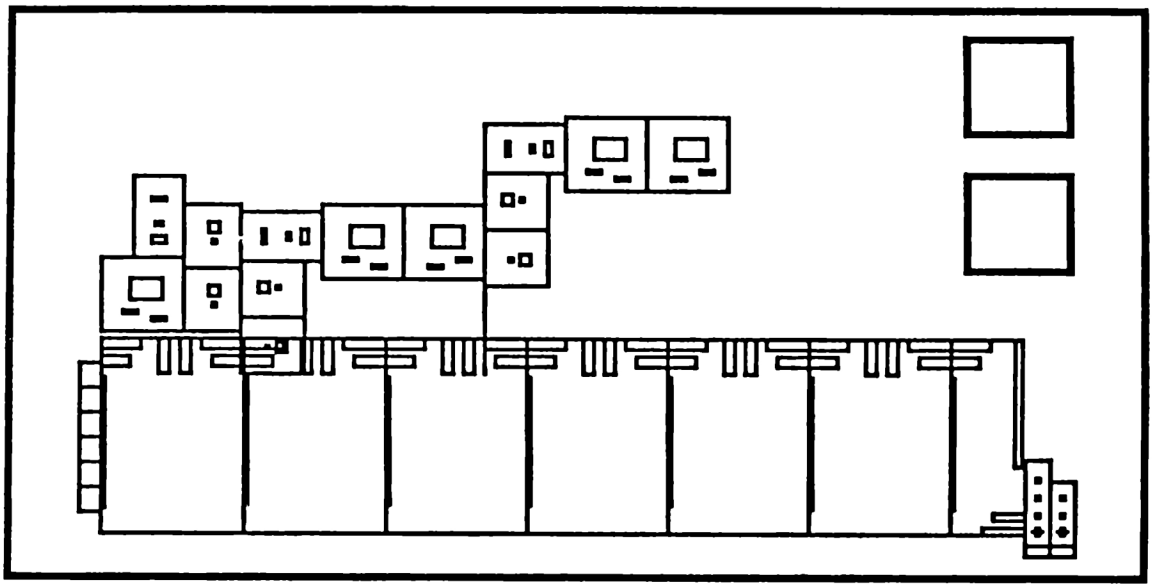
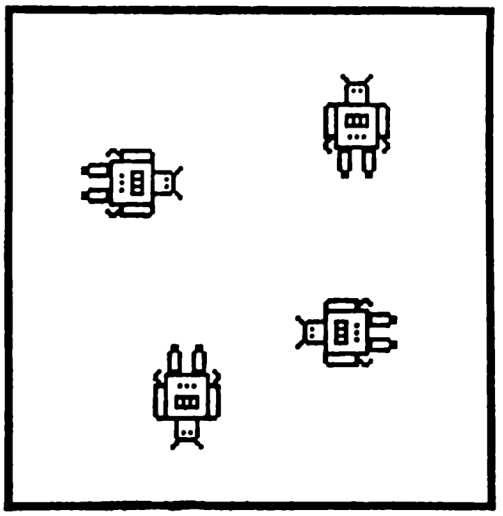


Bild 4: Verschieben eines Bereiches bei Betätigen der Wahltaste

Kapitel 7:
Vielfalt im Detail



Eine markierte Fläche können Sie nicht nur verschieben, sondern auch auf vielerlei Art weiterbearbeiten:

Löschen, Invertieren, Vergrößern, Verkleinern, Horizontal und *Vertikal* sowie *um 90 Grad drehen, Ausschneiden* und wieder *Einsetzen.*

Sie finden all diese Funktionen im **Edit**-Menü. Beachten Sie jedoch, daß diese Funktionen nur ausgeführt werden können, wenn zuvor mittels *Markierungsrahmen* ein Bereich in der Dokumentvorlage markiert wurde. Ansonsten werden diese Funktionsnamen nicht invertiert, was darauf hinweist, daß sie nicht aktiviert werden können, bevor eine weitere Operation durchgeführt wurde.

Markieren Sie einen Bereich und wählen Sie aus dem Menü **Edit** eine Funktion aus (Bild 1,2).

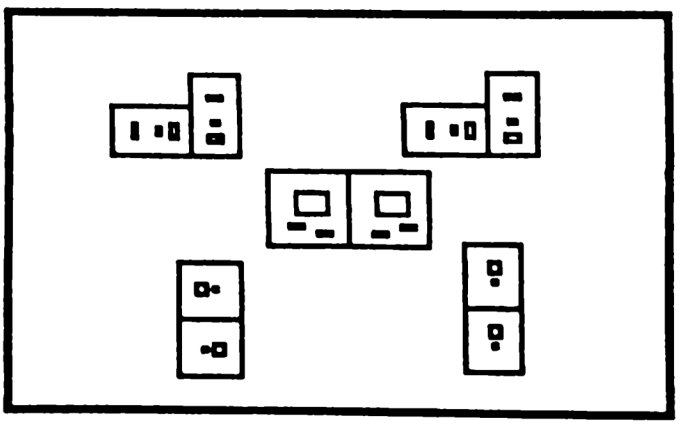


Bild 1: Klappen und Drehen von Bildausschnitten

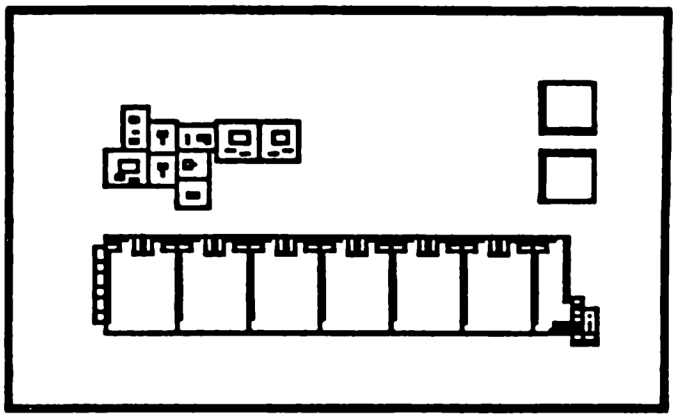


Bild 2: Verkleinern eines markierten Bereiches

Neben den Funktionen, die direkt auf den Bildschirm wirken, ist auch ein Austausch zum Datenträger, der Diskette, möglich. Markierte Ausschnitte können ausgeschnitten und auf Diskette gespeichert sowie von Diskette geladen und in die Bildvorlage an der Stelle wieder eingesetzt werden, wo sie zuvor ausgeschnitten wurden.

Markieren Sie einen Bereich und wählen Sie im Menü **Edit** die Funktion *Ausschneiden* aus.

Ein Dialogfenster erscheint, und Sie werden aufgefordert, einen Namen über die Tastatur einzugeben, unter dem Sie diesen Bereich sichern wollen (Bild 3).

Geben Sie einen Namen ein und quittieren sie mit RETURN oder bewegen Sie den Pfeilcursor in den *Ok*-Kasten und drücken Sie die Joystick-Taste.

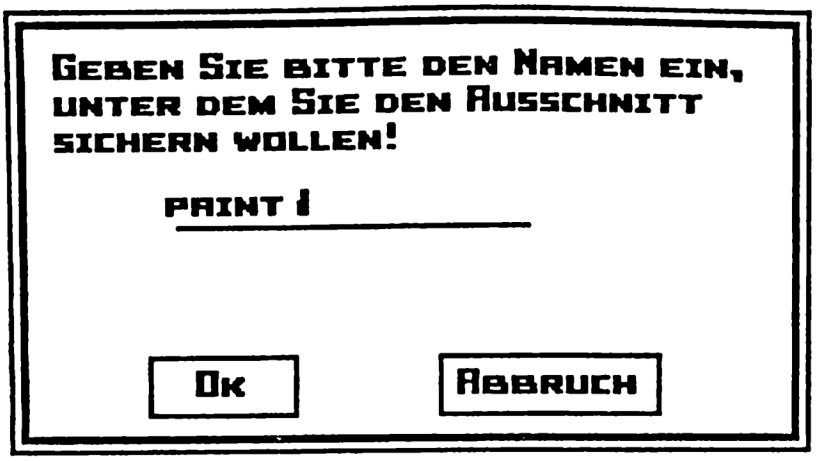


Bild 3: Dialogfenster zum Sichern von Teilauschnitten

Nach dem Sichern wird das Fenster wieder geschlossen, und der markierte Bereich ist aus der Originalvorlage entfernt.
Wählen Sie statt *Ausschneiden* jedoch die Funktion *Kopieren*, so wird der markierte Bereich ebenfalls abgespeichert, die Vorlage bleibt jedoch erhalten.

Wenn Sie auf einen Teilausschnitt, der auf Diskette vorliegt, zurückgreifen wollen, wählen Sie einfach *Einsetzen* an.
Der Ausschnitt wird dann genau an der Stelle wieder eingesetzt, an der er zuvor abgespeichert wurde. Beachten Sie jedoch, daß vor der Ausführung der Funktion *Einsetzen* irgendein Bereich markiert werden muß, auch wenn die Markierung nicht von Bedeutung ist.

Markieren Sie einen beliebigen Bereich innerhalb der Bildvorlage. Wählen Sie im Menü **Edit** den Unterpunkt *Einsetzen* aus. Ein Dialogfenster erscheint.
Geben Sie den Namen des vorhandenen Bildauschnittes ein und quittieren Sie die Eingabe mit RETURN (Bild 4).

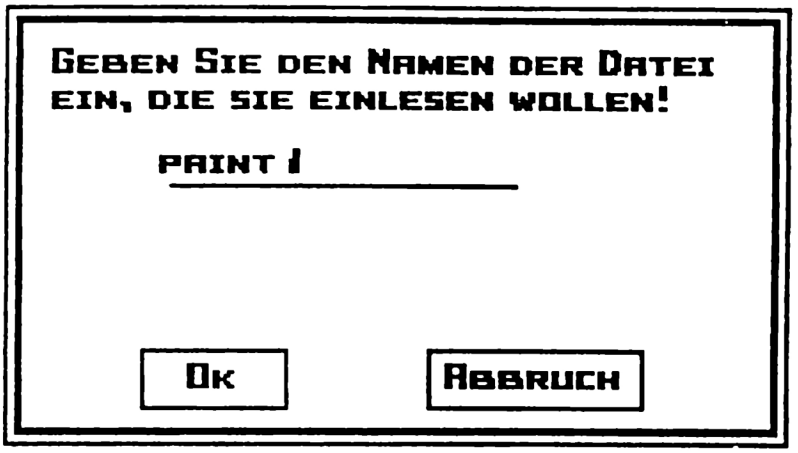
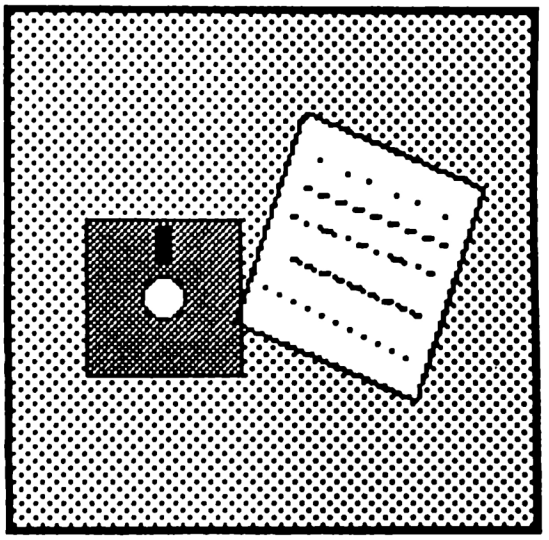


Bild 4: Dialogfenster zum Einsetzen eines Bildausschnittes

Kapitel 8:
Entwerfen und Archivieren



Die Arbeit mit einem elektronischen Instrument wie dem Computer wäre sehr unergiebig, wenn es keine Möglichkeit gäbe, Produkte der eigenen Tätigkeiten dauerhaft zu sichern und gegebenenfalls später weiterzuverwenden. Auch ist es von Nutzen flüchtige, elektronische Dokumente auf Druckern zu Papier zu bringen, um Sie weiterzugeben.

ProfiPainter bietet Ihnen diese Möglichkeiten, wie Sie nachfolgend feststellen werden, in umfangreichem Maße.

Um eine komplette Dokumentvorlage zu sichern, gibt es prinzipiell zwei Möglichkeiten:

Wählen Sie dazu das Menü **File** an.
Unter Punkt *Sichern unter* ... können Sie einen Namen eingeben, unter dem Sie eine bestimmte Dokumentvorlage auf Diskette abspeichern wollen (Bild 1).

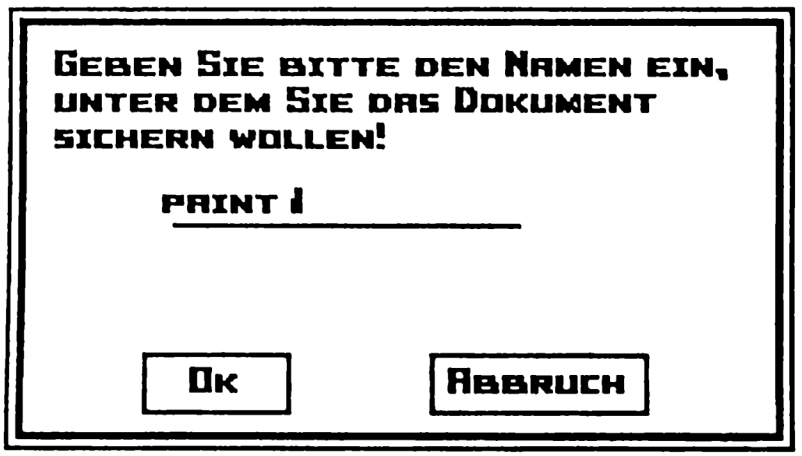


Bild 1: Dialogfenster zum Sichern einer Dokumentvorlage

Möchten Sie häufiger zwischendurch Ihre Arbeit unter dem zuvor festgelegten Namen auf Diskette sichern, so können dies mit der Funktion *Sichern* erledigen. Eine bereits bestehende Vorlage gleichen Namens wird auf der Diskette gelöscht und durch die letzte Änderung ersetzt. Beachten Sie, daß diese Funktion nur ausgeführt werden kann, wenn bereits ein Dokumentname

eingegeben wurde und die Funktion *Neu* zwischendurch nicht benutzt wurde.

Das aktuelle Inhaltsverzeichnis erhalten Sie, indem Sie im Menü File *Katalog* auswählen.

Bild 2: Das Katalogfenster

Sie erhalten eine Liste der aktuellen Einträge.
Sie werden feststellen, daß ein Eintrag *paint1.doc* aufzufinden ist, obwohl Sie das Dokument nur unter dem Namen *paint1* eingeben haben; *.doc* ist die Abkürzung für Dokument. Es wird jeweils automatisch ein Kürzel angehängt, damit der gleiche Name bei verschiedenen Speicherungsvorgängen verwendet werden kann. Sie können also, wenn Sie z.B. einen Bildschirmausschnitt sichern wollen, wie im Kapitel zuvor beschrieben, ebenfalls den Namen *paint1* verwenden. Es wird dabei das Kürzel *.aus* angehängt.

Nachdem Sie nun paint1 gesichert haben, können Sie ein neues Dokument anlegen. Wählen sie dazu im Menü **File** den Punkt *Neu* aus.

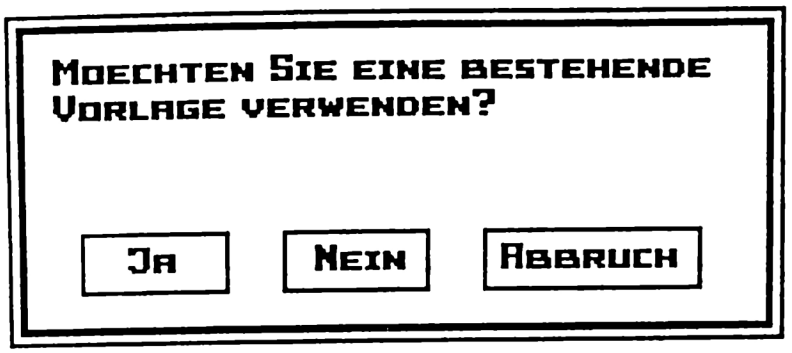


Bild 3: Das Auswahlwindow

Es erscheint ein Auswahlwindow (Bild 3).
Wenn Sie nicht auf ein existierendes Dokument zurückgreifen wollen, quittieren Sie mit *Nein*. Die gesamte Bildvorlage wird dabei gelöscht. Die Funktion kann nicht widerrufen werden. Vorsicht ist in jedem Falle angeraten.

Wollen Sie dagegen eine vorhandene Dokumentvorlage verwenden, zeigen Sie auf *Ja*.
Ein weiteres Eingabewindow erscheint (Bild 4).

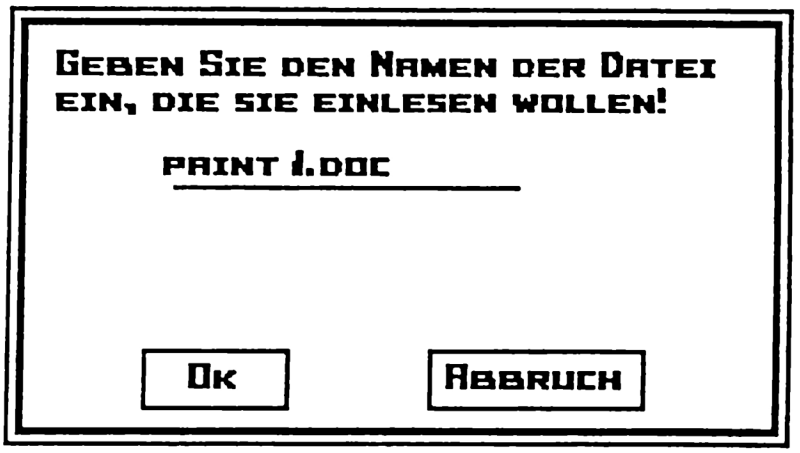


Bild 4: Verwenden einer existierenden Dokumentvorlage

Ein vorhandene Bildvorlage wird eingeladen und kann weiterbearbeitet werden.

Wahrscheinlich wollen Sie jetzt endlich sehen, wie das Ganze auf Papier aussieht.

Wählen Sie dazu im Menü **File** die Funktion *Drucken.*

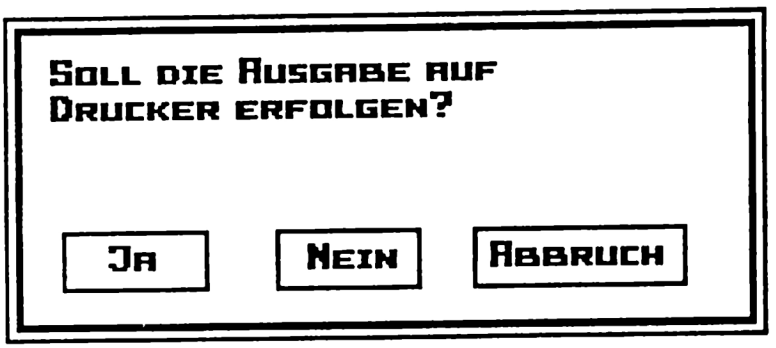


Bild 5: Auswahlfenster im Druckmenü

Ein Auswahlwindow erscheint (Bild 5). Wenn Sie mit *Ja* quittieren, wird das komplette Dokument ausgedruckt.

Voraussetzung ist natürlich, daß der Drucker angeschlossen und eingeschaltet ist und mit dem Druckerinstallationsprogramm (s. Anhang) entsprechend eingestellt wurde.

Sollten Sie einen Epson- oder einen Epson-Kompatiblen-Drucker verwenden, so können Sie auch einen Langsamdruck einstellen. Das Druckbild wird dadurch etwas dichter, die Druckzeit verdoppelt sich.

Den Langsamdruck stellen Sie ein, wenn Sie die Wahltaste (C=) betätigen und gleichzeitig mit *Ja* den Druck starten.

Den Druckvorgang können Sie jederzeit abbrechen, indem sie die RUN/STOP-Taste gedrückt halten. Eine gewisse Verzögerung zwischen Drücken der Taste und tatsächlichem Abbruch ist möglich.

Neben der tatsächlichem Druckausgabe auf Drucker haben sie aber auch die Möglichkeit, auf Diskette zu drucken. Das ist eine nützliche Funktion, um ProfiPainter-Dokumente mit anderen Programmen weiterzubearbeiten.

Quittieren Sie dazu mit *Nein*. Ein Dialogfenster erscheint (Bild 6).

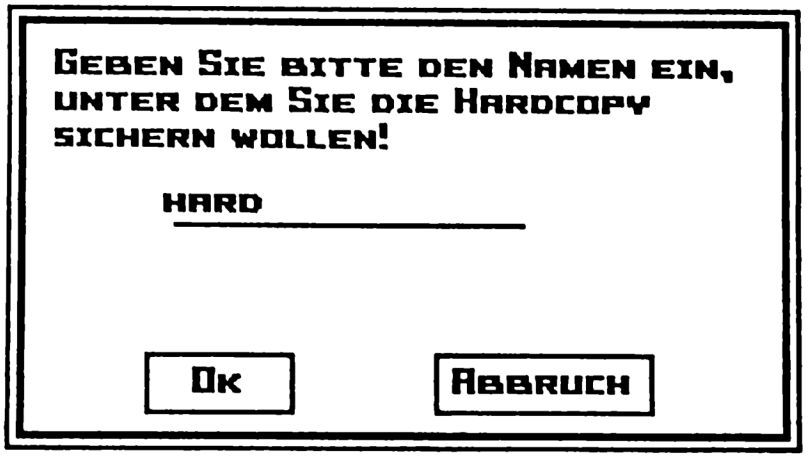


Bild 6: Dialogfenster für das Drucken auf Diskette

Ein Teil des Dokumentes, genau eine vollständige Bildschirmseite, wird dabei auf Diskette ausgegeben, in einem Format, das die weitere Bearbeitung mit anderen geeigneten Programmen möglich macht, insbesondere mit TEXTOMAT PLUS.

Kapitel 9:
Noch ein Wunsch?

Die Möglichkeiten von **ProfiPainter**, die Ihnen in den vorhergehenden Kapiteln vorgestellt wurden, genügen an sich schon für ein bequemes Bearbeiten und Korrigieren von Grafiken.

Im Menü **Option** werden Ihnen noch einige besondere Bonbons angeboten, die das Arbeiten mit **ProfiPainter** zum Vergnügen machen.

Bei der Benutzung der Hilfsmittel zum Zeichnen von geometrischen Formen hat sich der Nachteil einer fehlenden Skalierung der Dokumentvorlage mit Sicherheit schon bemerkbar gemacht. Mit der Funktion *Raster* ist es nun möglich, auf eine Positionierungsart umzuschalten, die nur das Ansteuern von Koordinaten-Kreuzpunkten erlaubt.
Das Linienraster bildet maximal 74 Kreuzungspunkte horizontal und 40 Kreuzungspunkte vertikal (Bild 1). Das Raster ist natürlich nicht sichtbar. In Bild 1 wird nur verdeutlicht, was es mit den Koordinaten-Kreuzpunkten auf sich hat.

Die Funktion *Raster* besitzt ein Schalterfunktion. Ein Häkchen zeigt den aktivierten Zustand an.

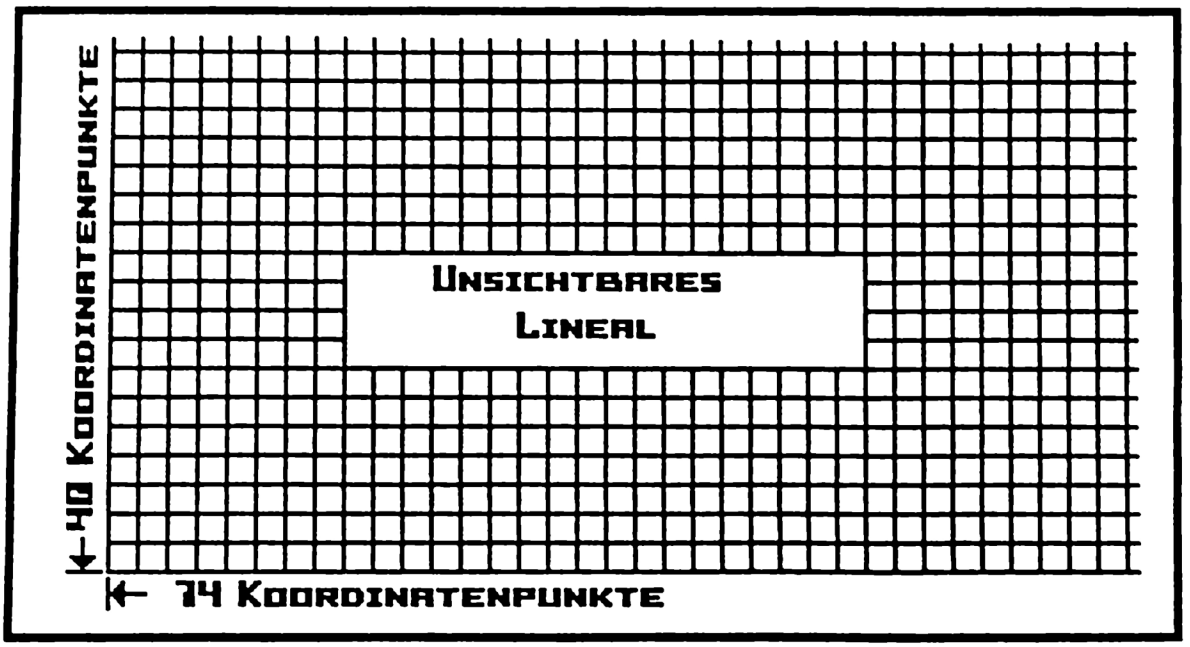


Bild 1: Das unsichtbare Lineal

Um sich einen Überblick über das Aussehen des gesamten Dokumentes zu verschaffen, gibt es den Menüpunkt *Ganze Seite Zeigen.* Bei Auswahl dieser Funktion wird das Dokument, das sich über zwei Bildschirmseiten erstreckt, verkleinert auf einmal im Überblick gezeigt (Bild 2).

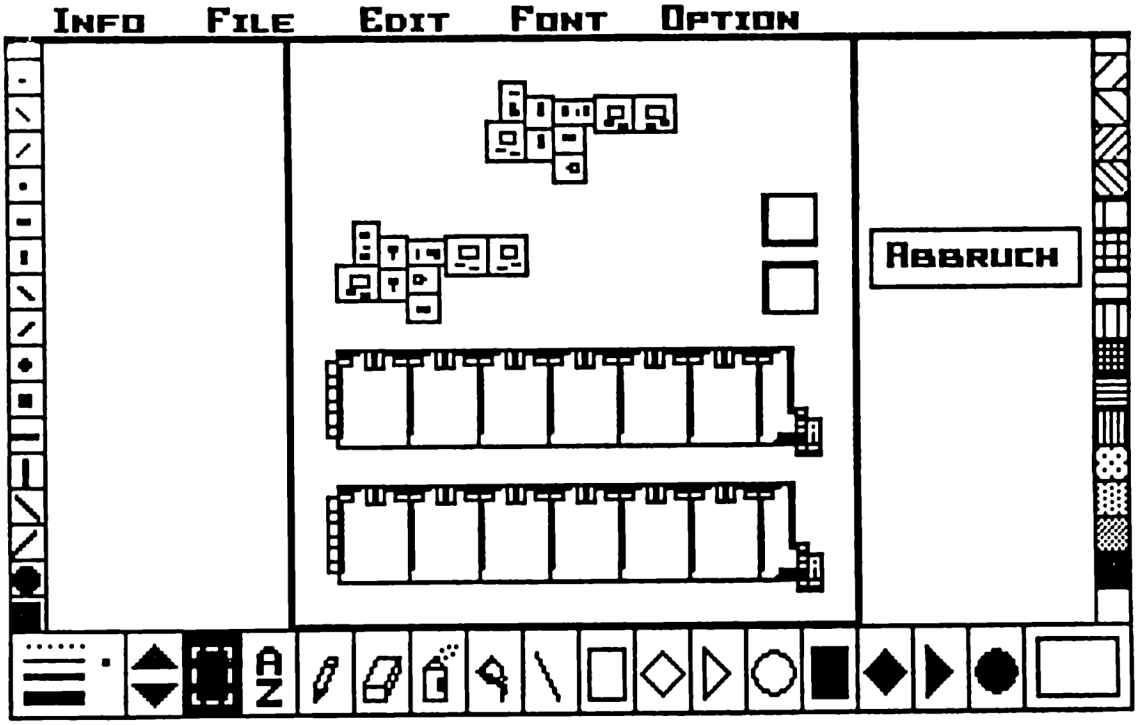


Bild 2: Die Funktion "Ganze Seite Zeigen"

Wenn Ihnen die eingestellten Bildschirmfarben nicht zusagen und Sie gerne etwas mehr Farbe auf dem Bildschirm hätten: kein Problem.

Mit den Funktionstasten können Sie bei Auswahl dieser Option die Farben frei einstellen, dabei verändern Sie

mit (f1) und (f2) die Randfarbe
mit (f3) und (f4) die Hintergrundfarbe
mit (f5) und (f6) die Zeichenfarbe
mit (f7) und (f8) die Cursorfarbe

Sollten Ihnen die angebotenen Muster nicht genügen oder gefallen, können Sie mit der Option *Musterentwurf* eine komplett neue Musterleiste erstellen.

Bei Anwahl des Menüpunktes *Musterentwurf* werden Sie zuerst gefragt, ob Sie auf eine auf Diskette vorliegende Musterleiste zurückgreifen möchten. Wenn nicht, quittieren sie mit *Nein*. Es wird dann automatisch auf Musterleiste zwei umgeschaltet, und das momentan ausgewählte Muster zweifach in einem Window angezeigt (Bild 5).

Zeigen Sie mit dem Cursor und gedrückter Joystick-Taste auf das Muster in der rechten Leiste, das Sie ändern möchten. Halten sie die Joystick-Taste gedrückt und bewegen Sie den Cursor in das Editierfenster.

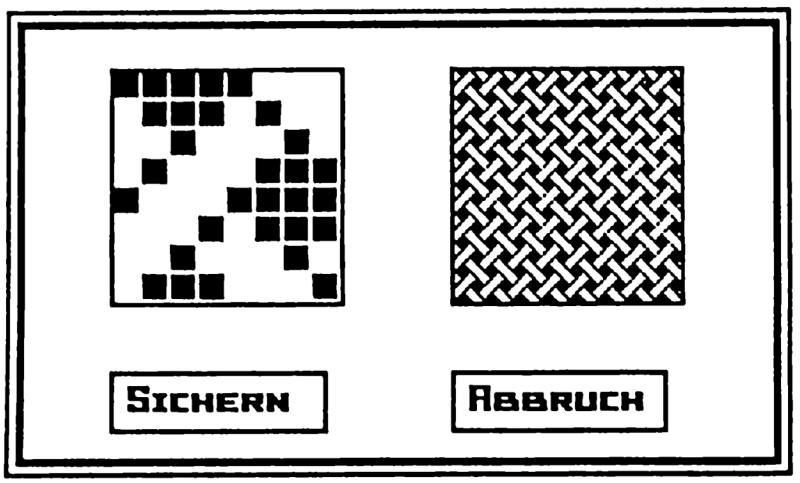


Bild 3: Editieren von Mustern

Im linken Kasten, der *Editierbox*, wird das Muster in einer 8*8-Matrix angezeigt. In dieser Box können Sie das Muster beliebig verändern, indem Sie Einzelpunkte löschen oder setzen.

Zeigen Sie auf einen bestimmten Punkt innerhalb der Editierbox und drücken Sie die Taste an Ihrem Joystick.

War der Punkt schon gesetzt, wird er jetzt gelöscht, und umgekehrt.
Im rechten Kasten, der *Anzeigebox*, sehen Sie jede Veränderung bezogen auf eine größere ausgefüllte Fläche.

Verlassen können Sie diesen Menüpunkt auf zweifache Weise:

indem Sie den Cursor in den Kasten *Sichern* bewegen;
indem Sie das Window durch Anklicken von *Abbruch* wieder schließen.

Auf ähnliche Weise wie der *Musterentwurf* läßt sich auch der *Zeichensatzentwurf* handhaben. Sie haben hierbei die Möglichkeit, jeweils einen kompletten Zeichensatz neu zu erstellen. Maßgebend für die Zuordnung ist die Auswahl des Zeichensatzes im Menü **Font**. Ist momentan der Systemzeichensatz ausgewählt, wird der zu bearbeitende Zeichensatz automatisch der *Eins* zugeordnet.

Haben Sie die Funktion *Zeichensatzentwurf* aktiviert, so erkennen Sie drei Kästen, die *Editierbox* links, rechts die *Übersichtbox*, unten die *Proportionalschriftbox.*

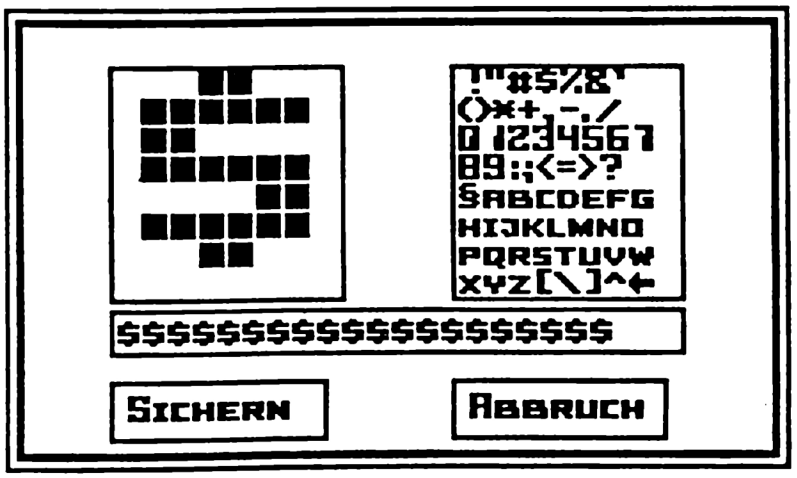


Bild 4: Editieren eines Zeichensatzes

Im Übersichtkasten sehen Sie jeweils 64 Zeichen des Zeichensatzes, je nachdem welches Zeichen Sie gerade bearbeiten.
Darunter wird eine Zeichenkette des gerade bearbeiteten Zeichens in Proportionalschrift angezeigt.
Das Zeichen, das Sie editieren möchten, wählen Sie aus, indem Sie die entsprechende Taste der Tastatur betätigen. Um Änderungen festzustellen, drücken Sie die gleiche Taste ein weiteres Mal, und Sie können in dem Kasten rechts und unten augenblicklich das veränderte Zeichen im Überblick begutachten.

Um das Menü zu verlassen, können Sie wiederum mit *Abbruch* oder *Sichern* quittieren.

Anhang:
Installieren und Starten

1. Einladen und starten von ProfiPainter

Schalten Sie Ihren Computer aus.
Stecken Sie das Verbindungskabel Ihres Joysticks in Port 2.
Schalten Sie Ihren Computer wieder ein.
Legen Sie die **ProfiPainter**-Programmdiskette in das Laufwerk.

Geben Sie ein :

LOAD ":*",8,1

Betätigen Sie die RETURN-Taste.
Das Programm wird eingeladen.

Wichtig:

Nachdem das Programm vollständig eingeladen wurde, sollten Sie die Programmdiskette entnehmen und an einem sicheren Ort aufbewahren. Das Abspeichern von anderen Dateien als der Datei "Drucker" bei der Installation kann dazu führen, daß die Programmdiskette beschädigt wird und ProfiPainter sich nicht mehr laden läßt.

2. Installation des Druckers

Achten Sie darauf, daß die Programmdiskette nicht schreibgeschützt ist.

Laden und starten Sie das Installationsprogramm mit

LOAD "install",8
RUN

Ein Auswahlmenü erscheint:

Drucker einstellen
Installation beenden

Mit den Cursortasten *Cursor-rauf / Cursor-runter* wählen Sie zwischen den beiden Punkten und durch Drücken von *Return* führen Sie die Funktion aus.

Wenn Sie *Installation beenden* invertieren und *Return* betätigen , wird die Druckerbeschreibung in die Datei "Druck" geschrieben. Achten Sie darauf, daß sich auf der Programmdiskette kein Schreibschutz befindet und zuvor ein Drucker ausgewählt wurde.

Wählen sie zuerst den Punkt "Drucker einstellen". Sie sehen jetzt eine Liste mit einigen Druckernamen. Beachten Sie bei der Auswahl folgendes:

Unter dem Namen "Commodore MPS 801/803" sind alle Drucker zusammengefaßt, die als Commodore-Kompatible betrieben werden. Grundsätzlich können in dieser Betriebsart nahezu alle handelsüblichen Drucker, die auch von BASIC V2 angesprochen werden können, benutzt werden. Doch sind in dieser Betriebart Einschränkungen in der Druckgröße und -genauigkeit hinzunehmen. Gewisse Grafikfähigkeiten Ihres Druckers bleiben unberücksichtigt. Diese Auswahl bietet sozusagen den "kleinsten gemeinsamen Nenner".

Finden Sie Ihren Drucker in der Liste, so wählen Sie ihn aus und betätigen Sie mit *Return.*

Sie sehen eine Tabelle, in der verschiedene Werte schon voreingestellt sind. Das erlaubt eine flexible Anpassung an Ihren Drucker und Ihr spezielles Interface. Sie editieren die einzelnen Werte, indem Sie mit den Cursortasten das entsprechende Feld auswählen, das jeweils invertiert wird. Geben Sie einen neuen Wert ein, indem Sie eine Zifferntaste drücken. Löschen Sie eine Zahl, indem Sie die *Inst/Del*-Taste drücken. Sind alle Eintragungen in der Tabelle korrekt vorgenommen, so schließen Sie die Eingabe mit *Return* ab.

Hier einige Tips zu den Einstellungen:

Geräteadresse:

Hier sollte im allgemeinen der Wert 004 stehen, es sei denn, der Grafikmodus Ihres Druckers benötigt eine andere Geräteadresse.

Sekundäradresse:

Sehen Sie im Handbuch Ihres Interfaces nach, unter welcher Sekundäradresse der sogenannte Linearkanal ausgewählt wird. Normalerweise hat der Linearkanal die Adresse 1. Tragen Sie in dem Falle 001 ein.

Wagenrücklauf:

Normalerweise ist der Wert für Wagenrücklauf 13. Es gibt aber auch Drucker, die den Wert 141, also 13 + 128 benötigen.

Zeilenabstand:

Hierbei stellen Sie den Zeilenvorschub in Anzahl Punkten ein. Die Standardeinstellung ist ESC "A" chr$(8). Tragen Sie also der Reihe nach ein:

027 für ESC, 065 für "A", 008 für chr$(8)

Für andere Einstellungen nehmen Sie Ihr Druckerhandbuch zur Hand.

Grafik Bitmap:

Hierbei ist es schwierig, eine Standardkombination vorzugeben. Konsultieren Sie ihr Handbuch und suchen Sie die Steuersequenz, mit der 640 dots pro Zeile auf den Drucker ausgegeben werden. Der Epson-Drucker hat hierfür die Sequenz:

chr$(27) chr$(42) chr$(4) chr$(128) chr$(2)

Es gibt aber auch Drucker, die verlangen die Kombination:

chr$(13) chr$(27) chr$(42) chr$(4) chr(128) chr$(2)

Im Zweifelsfalle, wenn das Handbuch keine eindeutigen Vorgaben macht, hilft nur Ausprobieren. Denken Sie aber daran, daß die Druckeranpassung nur einmal vorgenommen werden muß.

Eine Anpassung an den Commodore MPS-802 bzw. VC 1526 ist nicht möglich, da dieser Drucker ein sehr exotische Anpassung benötigt, und das Ergebnis dann immer noch zu wünschen übrig läßt. Sollten Sie aber ein spezielles Treiberprogramm hierfür besitzen, so können Sie mit der Funktion "Drucken auf Diskette" eine Datei erzeugen, die Sie mit Sicherheit weiterverwenden können.

3. Funktion der Sondertasten

Die Bedeutung der Umschalttaste (SHIFT)

Musterleiste:	Umschalten zwischen beiden Musterleisten
Scrollfeld:	Umschalten zwischen den Bildschirmseiten
Bleistift-Modus:	Umschalten in Zoom-Modus
Zoom-Modus:	Umschalten in Verschiebemodus
Markierungsmodus:	Kopieren statt Verschieben

Die Bedeutung der Wahltaste (C=)

Konturelemente:	Mustereinwirkung auf Linienstruktur
Markierungsmodus:	kein Überlagern des Hintergrundes
Drucken:	Langsamdruck mit Epson-Druckern

Der Superstar unter den C64 Textverarbeitungen

TEXTOMAT PLUS

Dieses durchgehend menuegesteuerte Textverarbeitungsprogramm zeichnet sich durch ein für seine Preisklasse äußerst umfangreiches Leistungsangebot aus.

- Deutscher Zeichensatz auch auf COMMODORE-Druckern
- Anpassung an fast jeden Drucker möglich
- Rechenfunktionen für alle Grundrechenarten
- Komplette Bausteinverarbeitung
- Blockoperationen, Suchen und Ersetzen
- Bei Standard-Seitenformatierung und üblicher Textgestaltung ca. 6 Seiten Text im Speicher
- Beliebig lange Texte durch Verknüpfung
- Frei programmierbare Steuerzeichen
- Serienbrieferstellung mit DATAMAT und SUPERBASE 64
- Anzahl der Zeichen pro Zeile zwischen 40 und 240 einstellbar – neue Formatierung des Textes bei jedem Einlesen, so daß die ursprüngliche Einstellung keine Rolle spielt
- 8 frei definierbare Floskeltasten zum Einfügen von Wörtern oder Sätzen auf Tastendruck
- Wordwrap zieht jedes Wort, das nicht mehr in eine Zeile paßt, sofort in die nächste Zeile
- Frei einstellbarer Tabulator
- Tabulatorpositionen, Floskeltasten, Formateinstellung usw. können im Formular auf Diskette gespeichert und beliebig oft aufgerufen werden
- Ihre eigenen Trennvorschläge werden bei der Formatierung berücksichtigt, so daß lange Wörter keine großen Lücken im Text verursachen
- Möglichkeit der formatierten Ausgabe auf dem Bildschirm mit Anzeige von Überschriften, Seitenumbruch, Seitennummern usw. vor dem endgültigen Ausdruck
- Anzeige wahlweise im 40-Zeichen- oder im softwaremäßig simulierten 80-Zeichen-Modus
- Senden und Empfangen von Texten über Akustikkoppler – empfangene Texte können auch aus anderen Quellen als TEXTOMAT PLUS stammen. Eine frei editierbare Konvertierungstabelle verhindert Schwierigkeiten mit den ASCII-Codes anderer Computer
- Beliebiger Zeichensatz oder einige zusätzliche Sonderzeichen sowohl für Drucker als auch für Bildschirm erstellbar. Jedes Zeichen auf dem Bildschirm kann in einer maximalen Matrix von 16x16 Punkten auf den COMMODORE-Druckern MPS801, 802, 803 und den EPSON-Druckern RX80 bzw. FX80 mit DATA BECKER-Interface ausgedruckt werden. Auf den genannten Druckern ist sogar die Erstellung von Texten in Proportionalschrift möglich
- Unterstützung des frei definierbaren Zeichensatzes des EPSON FX80 in allen Belangen
- Mischen von Text und Graphik auf den genannten vier Druckertypen. Jede normal gespeicherte Graphik, wie von SUPERGRAPHIK, KALKUMAT oder KOALA-PAD, kann auch ausschnittweise in den Text integriert werden
- Druckausgabe auch auf Floppy, so daß der Text in eine Datei geschrieben wird. Damit ist es z.B. möglich, eine Fotosatzmaschine anzusteuern
- Wahlweise menuegesteuerte Bedienung des Programms oder schnelle Direktanwahl der Befehle über Buchstaben
- Sehr umfangreiches, reich illustriertes deutsches Handbuch mit Übungslektionen

zum Superpreis von DM 99,–*

Auch wenn Sie schon eine Textverarbeitung haben, bei soviel Leistung für so wenig Geld lohnt das Umsteigen bestimmt!

*unverbindliche Preisempfehlung. Alle Programme auf Diskette für VC-1541

Paint Boutique

PAINT-BOUTIQUE gibt Ihnen eine anwenderfreundliche Möglichkeit zur Erstellung von Grafik und Text.

Sie können wählen, ob Sie fertige Texte (beispielsweise TEXTOMAT-Files) weiterverwenden oder neue Ideen über den eingebauten Texteditor schnell und unkompliziert umsetzen möchten – auch in Verbindung mit Grafiken. Es werden nicht nur Texte und Grafiken verarbeitet, deren Kombination eröffnet darüber hinaus die Möglichkeit, ab sofort Grafiken übersichtlich zu beschriften und diese in Texte zu integrieren. Ob professionelles Layout, pfiffige Grußkarten oder individueller Briefkopf – Ihrer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Außerdem bietet PAINT-BOUTIQUE:

Auswahl verschiedener Schriften (von Fraktur über Baskerville bis City Fett) – verschiedene Schriftgrößen mit 8, 16 oder 24 Punkten – Linien, Rahmen über eingebauten Grafikeditor – Verarbeitung von Bildern aus anderen Grafikprogrammen wie PROFI PAINTER – Erstellung eines eigenen Zeichensatzes – Anpassung nahezu aller grafikfähigen Matrixdrucker über eine spezielle Druckeranpassung – Steuerung des Programms über Tastatur oder Joystick.

Zum Lieferumfang von PAINT-BOUTIQUE gehört neben einem ausführlichen Handbuch bereits ein große Anzahl fertiger Grafiken und Zeichensätze, so daß Sie sofort mit diesem Programm arbeiten können.

Für C64/VC1541 oder C128/VC1541/1570/1571 nur DM 69,–*

*Unverbindliche Preisempfehlung

Profi Painter

Profi Painter ist die Grafikverarbeitung für den C64!
Zum Erstellen, Korrigieren, Sichern und Drucken von Grafiken.

Profi Painter ist leicht zu bedienen!
Direkt am Bildschirm und mit Hilfe von verständlichen Symbolen kann jeder Bilder, Grafiken oder technische Zeichnungen erstellen.
Mit dem Joystick bewegen Sie den Zeiger an jede beliebige Stelle auf dem Bildschirm, ein Klick und die Funktion wird ausgeführt.

Folgende Hilfsmittel stehen zur Verfügung:

- der **Bleistift**, mit dem Sie feine Linien ziehen oder löschen
- der **Pinsel** in den verschiedenen Größen und Formen, mit dem Sie malen
- die **Sprühdose**, mit der Sie Graffitis erstellen
- der **Farbeimer**, mit dem Sie beliebige Flächen ausfüllen
- der **Radiergummi**, mit dem Sie bestimmte Stellen wieder löschen
- das **Lineal**, mit dem Sie beliebige Linienzüge zeichnen
- das **Rechteck** und die **Ellipse**
- das **Dreieck** und die **Raute**
- der **Markierungsrahmen**, mit dem Sie Bildschirmbereiche u.a.
  - * Verschieben * Kopieren * Rotieren
  - * Ausschneiden * Einsetzen * Invertieren
  - * Vergrößern * Verkleinern * Löschen
- die **Textmarke**, ab der Sie den Text in Proportionalschrift eingeben können
  - * aus vier Zeichensätzen
  - * in unterschiedlichen Schriftarten (standard, kursiv, fett, unterstrichen)

Folgende Optionen können Sie anwählen:

- den **Vergrößerungsmodus**, in dem Sie jeden Einzelpunkt der Grafik bearbeiten können
- das **Ganze Seiten Zeigen**, wobei das gesamte Dokument verkleinert angezeigt wird
- die **Farbwahl**, wobei Sie die Bildschirmfarben frei erstellen
- den **Musterentwurf**, wobei Sie eigene Muster erstellen und auf Diskette dauerhaft sichern
- den **Zeichensatzentwurf**, wobei komplette Zeichensätze neu definiert werden können

Über ein spezielles Installationsmenü können nahezu alle grafikfähigen Matrixdrucker angepaßt werden, die kompatibel zu Commodore MPS 801/803 oder Epson RX80/FX80 sind.
Der Umfang einer S/W-Hardcopy entspricht ca. einer DIN-A4-Seite.